RECUPERA TODAS LAS JOYAS EN WARIO WORLD

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

POSTER DE SOUL CALIBUR II ¡CHECALO!

VENTIFOUL JOE

PRESENTAMOS LOS FLAMANTES COLORES PARA GAME BOY ADVANCE SP

NINTENDO POWER

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

MEGA MAN BATTLE NETWORK 3 BLUE & WHITE VERSIONS

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Precio $20.00 M.N.

0 10722 57571 7 09

Año 12 No. 9

REFRIGERALO. COME BIEN.

ÚNETE A LA PRIMERA AVENTURA DEL EQUIPO ACTIMEL.

Y COLECCIONA LAS 10 CALCOMANÍAS QUE ENCONTRARÁS GRATIS EN LOS PAQUETES **ACTIMEL.**

JÚNTALAS Y PÉGALAS EN EL **ÁLBUM** COLECCIONADOR.

Forma parte del Equipo Actimel.

DANONE

Disponibilidad hasta agotar existencias.

SUMARIO

DR. MARIO 3

NUESTRA PORTADA

VIEWTIFUL JOE GCN 8

EXTRA 12
ENTERATE DE LAS NOTICIAS MAS DESTACADAS DEL MES

TIPS

ENTER THE MATRIX GCN 15
WARIO WORLD GCN 62

CHECA LA NUEVA SECCION

PERSPECTIVA CN 30

NINTENDO POWER:

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3
BLUE & WHITE VERSIONS AGB 26
BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG GCN 34
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE AGB 52

LOS RETOS 38
SOS 40
¿QUE HAY DENTRO DE...
DRAGON BALL Z? 50

ECHALE OJO AL POSTER
SOUL CALIBUR II

PREVIO

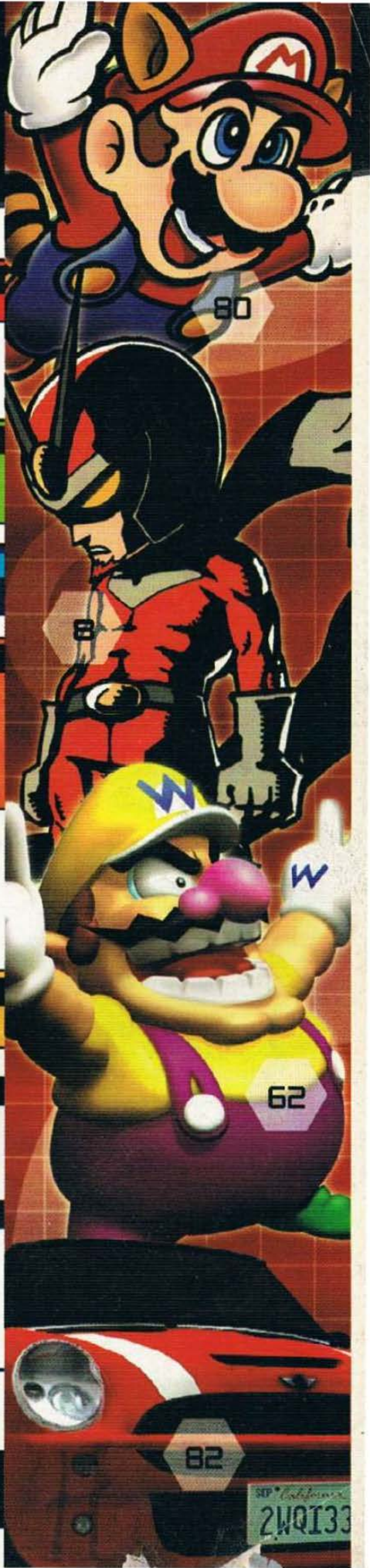
BIG MUTHA TRUCKERS GCN 78
SUPER MARIO ADVANCE 4: SMB 3 AGB 80

A FONDO

THE ITALIAN JOB GCN 82
DRAGON BALL Z: BUDOKAI AGB 88
THE KING OF FIGHTERS EX 2:
HOWLING BLOOD AGB 92

TOP 10 87
ULTIMA PAGINA 96

ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



ISSN 0188-7610

Año XII #9 Septiembre 2003

PRODUCCION
Clubnin

DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PUBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACION
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"

CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya

ASISTENTE DE INVESTIGACION
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
DIRECTOR GRAL. INT./VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera
DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

EDITORIAL TELEVISA CONTINENTAL
DIRECTORES GENERALES
México: Ernesto Cervantes
Zona Centro: Francisco Campos
Zona Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTORES DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: Rosario Sánchez Robles
DIRECTORES DE CIRCULACION
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez
DIRECTORES DE MARKETING
U.S.A. y Zona Norte: Luis León
México: Lorena Díaz
DIRECTORES DE PRODUCCION
Internacional: Fral Zarraga
México: Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD
VICEPRESIDENTE DE COMERCIALIZACION MEXICO
Ricardo Lopez Iñiguez
Director Internacional: José R. Vila
Director Colombia: Beatriz Pizano de Narváez
Director Cono Sur: María Eugenia Goiri
Director Ecuador: María Teresa Solano
Director U.S.A.: Yolanda Jordana
Director Perú: Cecilia Salinas
Director Puerto Rico: Pilar Rodríguez Selisberry
Director Venezuela: Elizabeth Castillo

EDITORA EJECUTIVA
Ana María Echeverría
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Francisco Gonzalez G.
PRODUCCION
Pablo Mendoza Hdez.

ivm
Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 12 N° 09. Fecha de publicación: septiembre 2003. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4983, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/6336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.
© CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-28-33.
© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11. Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax.349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torre de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-68-46 / 5178 / 8643. Telex 170-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704384. Distribuidora: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2003.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

© 2003 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

Editorial

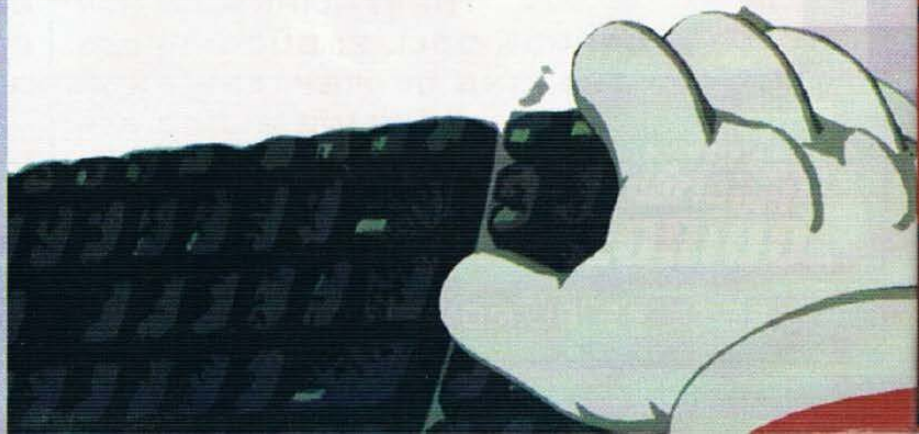
Septiembre 2003

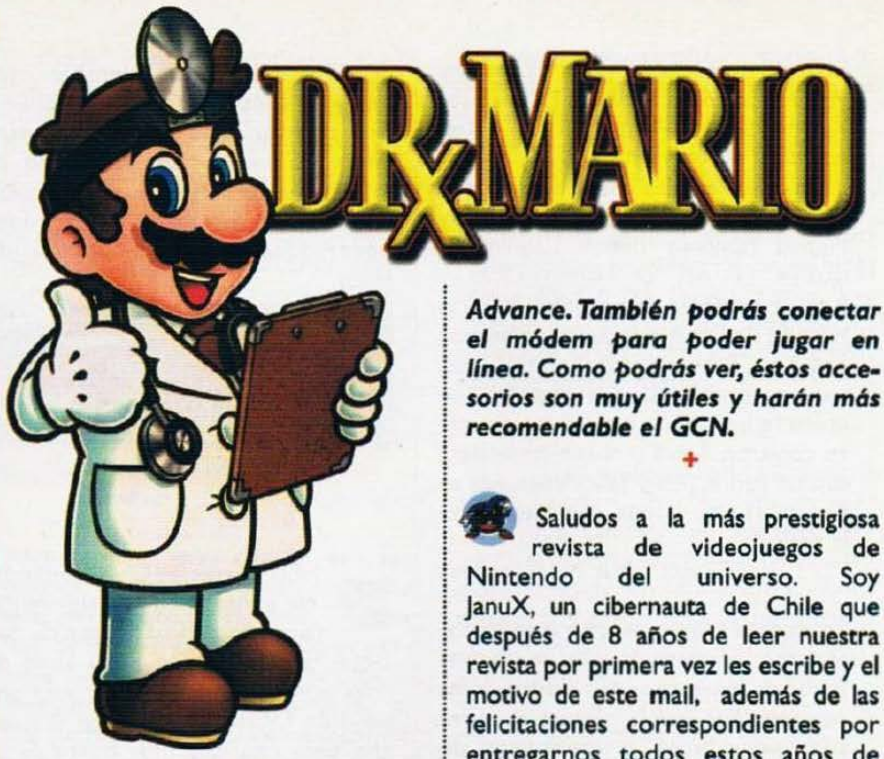
Este mes esta lleno de noticias bastante interesantes acompañadas de lanzamientos de títulos que muchos de nosotros estábamos esperando, como P.N. 03, del que ya te habíamos hablado anteriormente o los tan esperados Mega Man Battle Network 3: Blue & White, que tanta expectativa han causado ante los seguidores de esta serie.

Y hablando de noticias, te informamos que Club Nintendo ya tiene sitio oficial en internet, así que te invitamos a que entres a la página y nos mandes tus dudas, sugerencias y comentarios. La dirección es www.clubnintendomx.com, y también podrás acceder a través de www.clubnintendo.com.mx

Además como lo prometido es deuda, en este número te traemos un Nintensivo de Wario World para el Nintendo GameCube, donde te mostraremos las mejores estrategias del juego así como toda la serie de detalles que necesitas hacer para completar satisfactoriamente cada nivel.

Te recordamos que tus dudas y comentarios son básicos para conocer más de ti y de lo que te gustaría ver en la revista, así que no dudes en mandarnos un correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o por correo ordinario a la dirección que ya conoces. Como siempre, te agradecemos tu preferencia y esperamos que disfrutes este número de tu revista Club Nintendo.





Hola amigos de Club Nintendo, quisiera decirles que me acabo de comprar un Nintendo GameCube y esta muy padre, solo quisiera saber cuáles son todas las funciones que tendrá; lo pregunto por todas las aberturas que tiene abajo. Yo soy de Guatemala y he estado comprando sus revistas, me gustan mucho sus Tips, son buenísimos. Me despido y espero que me contesten.

Robin Morales Burgos

Hola Robin, fíjate que el Nintendo Game Cube tiene muchas opciones que lo hacen el mejor sistema casero a la fecha. Las aberturas que mencionas son los puertos que te sirven para conectar el fabuloso Game Boy Player y jugar todos, absolutamente todos los juegos de Game Boy monocromático, Color y Advance. También podrás conectar el módem para poder jugar en línea. Como podrás ver, éstos accesorios son muy útiles y harán más recomendable el GCN.

El GCN cuenta con muy buenos accesorios, entre ellos el Game Boy Player.

+

Saludos a la más prestigiosa revista de videojuegos de Nintendo del universo. Soy JanuX, un cibernauta de Chile que después de 8 años de leer nuestra revista por primera vez les escribe y el motivo de este mail, además de las felicitaciones correspondientes por entregarnos todos estos años de información acerca de los maravillosos sistemas de Nintendo, es por un truco. No sé si ya lo hayan publicado, pero se los comento. Se trata de un supuesto bug en Pokémon Red y Blue para atrapar a Mew. Se los envío para que lo chequen a ver si se puede o si algo me está fallando porque no me ha salido, no sé en qué sección exactamente podría aparecer este truco, pero lo envío al Dr. Mario por ser el que atiende directamente nuestras dudas. Saludos a todos los que conforman nuestra revista y a los demás lectores.

JanuX

Recibimos tu mail y te agradecemos que nos hayas escrito. Fíjate que el truco que mencionas no sale, ni éste, ni ningún otro para sacar a este personaje sirve. Son solamente rumores que corren en internet y en otras revistas que les gusta engañar a los videojugadores. Para obtener a Mew solamente debes intercambiarlo con alguien, pero no aparece en ninguna forma en el juego. Ten cuidado con este tipo de trucos pues algunos pueden llegar a dañar la información de tu cartucho y tendrías que resignarte a perder tus avances.

+

Hola amigos de Club Nintendo les escribo para preguntarles sobre el fabuloso juego de Mario Kart Double Dash para GCN el cual me pareció excelente ya que se verá una nueva forma de jugar y competir muy diferente a la que ya estábamos acostumbrados; ahora podremos ver por ejemplo a Mario y Bowser juntos en el mismo kart cooperando los dos juntos para ganar, algo que jamás nos hubiéramos imaginado. Además de que ahora los vehículos están personalizados de una manera estupenda lo cual fue una idea genial; uno de los mas llamativos es el de Donkey Kong que es un carro con forma de barril. Por otro lado veremos nuevos personajes en este juego como Diddy Kong, Baby Mario, Baby Luigi, Baby Bowser, Daisy, Paratroopa, Birdo, entre otros. En fin lo que quiero saber es aparte de los personajes ya mencionados cuales otros harán acto de presencia en este juego. ¿Habrán personajes secretos?. ¿Cuántas copas y pistas serán en total?. Y ahora como son dos personajes por vehículo ¿abra la posibilidad de cambiar los personajes por ejemplo Luigi y Birdo en el vehículo de Bowser o no se podrá?. Y como se manejara eso de que uno de los personajes maneja y el otro es el que ataca con los items, ¿un solo jugador podrá controlar a ambos personajes o se necesita de dos jugadores para controlar cada uno por su cuenta a los personajes del juego? Espero publiquen mi mail aunque sea para darme el gusto de verlo publicado en la revista.

Jorge L. Toarez M.

Hola Jorge. Efectivamente, nosotros también estamos impacientes por retar en este juegazo que estamos seguros de que llevará el concepto más allá de lo que imaginamos. Sobre los personajes, todavía no han dicho nada sobre si traerá alguna celebridad oculta, aunque pensamos que es muy probable, como en Super Smash Bros. Melee. Y acerca del modo de juego, cada jugador podrá elegir a dos personajes en el mismo kart y cambiarlos en el momento que deseen, de esta manera, pueden participar más personas en la carrera. No te desesperes, muy pronto incluiremos una buena revisada a este juego para que sepas todos los pormenores y aclaremos todas tus dudas, ¡ánimo, ya falta poquito!

+

Hola amigos de Club Nintendo, nos volvemos a ver y esta vez es para una gran duda que tengo y no me deja en paz. He visto muchas imágenes y noticias del sucesor del Nintendo GameCube, un tal Nintendo Nexus y no sé si sea verdad esto, aunque la verdad la consola se ve impresionante y espero que tenga juegos en línea.

Lorenzo Rodríguez

Efectivamente, nosotros hemos visto esta y otras imágenes similares de nuevos sistemas, pero ninguno de estos es cierto, al menos, esta imagen del supuesto nuevo "Nintendo Nexus" es más falsa que Enrak, Panteón y Crow ganando un concurso de belleza. Como siempre, les pedimos a todos nuestros lectores que si ven una noticia, un rumor o cualquier otro tipo de detalle dudoso en la red o en alguna otra publicación, no lo creas. Nosotros somos la revista oficial de Nintendo, de manera que puedes estar seguro de que lo que publicamos es 100% seguro y la verdad. Si te fijas, el sistema que mencionas es simplemente un Nintendo GameCube con diferente cascarón y mucha imaginación. Estamos seguros de que cuando Nintendo lance su siguiente sistema, no será simplemente una mejora del GCN; cuando sepamos algo sólido, te lo haremos saber a través de nuestra revista y ahora también de nuestra página web

www. clubnintendo.com.mx

Con un poquito más de imaginación haría pan tostado...

+

¿Qué hay amigos de Club Nintendo? He sido su fan durante mucho tiempo y es la primera vez que les escribo para que me contesten una duda que me trae entre ceja y ceja. La pregunta puede ser poco interesante, pero aquí les va: ¿Quién le copió a quién? En la historia de Street Fighter; Ryu y Ken estudian en el mismo dojo y obviamente tienen las habilidades muy similares y en World Heroes, Hanzo y Fuuma también tienen habilidades iguales. En Art of Fighting, Ryo y Robert ¡también son iguales! Y en la historia de Double Dragon los hermanos Lee, Billy y Jimmy también son muy parecidas así que díganme, en quién se inspiraron o más bien porque se copiaron. Ojalá y sí me contesten, estaría padre. ¡Ah y felicidades por su revista es muy buena, más bien dicho la mejor!

Diego César Nava Jiménez

Te agradecemos mucho que cuentes con nosotros y que nos hagas favor de enviarnos tus dudas, pues por sencillas que parezcan, siempre son bienvenidas y meritorias de atención. Esta pregunta nos gustó mucho porque nos hizo recordar viejos tiempos y además, sirve para que los videojugadores más recientes conozcan un poco más acerca de los juegos. Resulta que hace ya muchos años, los videojuegos eran muchísimo más sencillos que las maravillas de hoy día. Entonces, cuando un juego tenía la opción de que dos jugadores se enfrentaran entre sí, las limitantes de ese entonces exigían que fueran realmente similares, para no decir que en realidad era el mismo personaje, mismos movimientos, pero con imagen diferente para evitar gastar demasiada información. Obviamente, se tenía que dar una explicación que justificara el parecido tan enorme como es el hecho de que tuvieran la misma técnica y arte marcial como en Street Fighter, en donde Ken era igualito a Ryu, pero siempre lo tenías que elegir en el 2P. Esto se vió reflejado en otros juegos como los que mencionas, e inclusive te habrás dado cuenta que en Mario Bros. Luigi aparecía como el personaje "2P". Más adelante se le dio más personalidad a los "personajes 2P" hasta hacerlos más diferentes, pero también está el hecho de que hace balanceado el que haya dos personajes muy similares como es el caso de Kyo y Iori, aunque haya oportunidad de hacerlos diferentes. Si quieres un caso todavía más de antaño, Panteón nos hizo favor de recordarnos un ejemplo más antiguo; chéca la foto del viejísimo Box de Atari, uno es blanco y otro negro ¡Guau! Como verás, no es que se hayan copiado, simplemente era una exigencia para poder hacer juegos con la opción de retas.

¡Ah que tiempos aquellos!

+

Hola, cuates de Club Nintendo. He pensado en una sugerencia para Nintendo. En lugar de que saque la continuación de la serie de Pokémon, ¿porqué no mejor saca una serie de T.V. de Golden Sun? Yo creo que sería una idea muy buena. Si se tomara la historia del 1 tal cuál está, se sacarían unos 40 capítulos y si a esos le sumamos lo del 2, serían ya 100 capítulos aproximadamente. Yo creo que eso sería una buena idea, ya que Pokémon ya está choteado y para mí, la serie no es tan buena, ya que en todos los capítulos pasan lo mismo. Al menos seria bueno que sacaran una película de Golden Sun, ya que para mi ese juego es mejor que Pokémon.

Sergio Gabriel Morales Valencia.

Pues de entrada no es una mala idea, solamente que Nintendo tendría que ver todos los trámites, permisos, alguien que la dibujara y más que nada, que se les ocurriera. No es tan sencillo que se lance una serie de televisión de un juego, pero solo nos resta esperar, aunque cuando tengamos la oportunidad, se los vamos a preguntar. Y sobre lo de Pokémon, tenemos muchas opiniones encontradas acerca de la serie de TV, algunos piensan que echó a perder el concepto, otros opinan que es excelente y todo es cuestión de gustos, ¿no crees?

+

Hola amigos de Club Nintendo, les quiero decir que en la calle justo cuando me dirigía a comprar el juego 007 Night Fire escuche a una señora decirle a su hijo que los juegos solo te dejan algo malo como estar flojeando, gastan

mucha luz y todo eso entonces yo le dije a la señora que a mi no me ha dejado nada de eso el Nintendo porque yo se más o menos inglés y lo que he aprendido, se lo debo a los videojuegos. Y también le dije que no es cierto que flojeas, es una forma de descansar después de un día de actividades. Así que cuando su mamá los regañe, díganle eso y verán como si tienen una buena calificación y no son tan malos, les compraran todos los videojuegos que quieran o al menos en mi comunidad y en otras 13 funciona. Bueno, me despido.

Luis Angel Castañeda Escareño

Fíjate que es muy común que los padres, maestros y otras personas que desconocen del tema, opinen mal de los videojuegos, pero es precisamente porque no los conocen o bien, hay quienes no los dejan ni por un momento. Nosotros siempre hemos recomendado a nuestros lectores y demás videojugadores que les den un tiempo a cada una de sus actividades; es indispensable que cumplan con la escuela principalmente, con sus tareas y que practiquen algún deporte. Recuerda que todos los excesos son malos; los videojuegos son simplemente un pasatiempo muy sano que ejercita la mente y nos ayuda a aprender muchas cosas, además de que nos permiten convivir con nuestros amigos y hermanos en sanos momentos con los juegos, sean o no multiplayers. Lo que debemos hacer es cumplir con todas nuestras obligaciones y combinar los videojuegos con nuestras demás actividades, de esta manera, podemos demostrarles a todos los que nos dicen que son malos que en realidad no tienen absolutamente nada en contra. De hecho, hay mucho más gente que pasa horas enteras viendo televisión sin hacer nada más y critican a los videojuegos. También te sugerimos que invites a tus papás a que conozcan los juegos y que participen, así verán lo divertido que son y nos comprenderán mejor.

¡Qué onda cabros! Les escribo desde Chile y los felicito por sus cambios, en especial me gustó el reporte de Nintendo Power que incluyen en su revista. Para remate, les tengo algunas preguntan, así que las enumeré para que sea mas fácil responder:

1.-¿Porqué el control Wave Bird no trae la opción Rumble? Ya que yo tengo dos y es una lastima que no lo traiga.

2.-¿Porqué no reviven viejas secciones como el Dicciomario, los cómics o los errores de los juegos, ya que un día estaba revisando unas revistas antiguas, y ví esas secciones y me gustaron mucho.

3.-¿Porqué 96 Págs. y no 100?

4.- ¿Porqué los especiales no los distribuyen en toda América?

5.- ¿Cuándo habrá Museo de Mega Man o Zelda?

6.- En los A Fondos (de GCN) por qué mejor ponen los bloques que usa un juego en cambio de la memoria (todos sabemos que usan 1.5 Gigas y que son en Mini DVD).

Disculpen por tantas preguntas, es que es la primera vez. Les haré una pequeña crítica, no me gustan los nuevos A Fondos que hacen ahora, antes ponían el desarrollador, la memoria y el número de jugadores con letras más grandes, y ahora apenas se ven. Bueno, ojalá acepten la crítica y adiós.

Roger Morales

Qué bueno que te gusten los cambios de la revista, siempre estamos viendo las posibilidades de implementar cambios y darles enfoques nuevos a las secciones; vamos con tus preguntas.

1. Lo que pasa es que si incluían la vibración en el Wave Bird, las baterías iban a durar mucho menos porque siempre consume más energía un motor que algo electrónico. Por esta razón, no trae esta opción, para que tus pilas duren mucho más.

2. Algunas secciones desaparecen y otras vuelven o perduran según el gusto de los lectores. De todas maneras, estamos analizando qué secciones pueden volver a verse en la revista.

3. Tenemos 96 páginas por que la revista se arma en pliegos de 16 páginas. Se imprime una hoja muy grande que se va doblando para que queden las páginas listas para después unirla con los demás pliegos, en nuestro caso la revista se conforma de 6 pliegos completos. Te incluímos un diagrama de cómo se realiza este proceso.

4. Estamos viendo todas las posibilidades para que los especiales lleguen más lejos, pero todavía falta un poco para que esto sea realidad.

Proceso de armado de la revista

5. Sobre estos juegos, tal vez hagamos especiales o algo así, cuando sepamos algo, te vamos a avisar por medio de la revista; claro que si quieres algún dato en especial, puedes escribirle al Panteón, quien es el especialista en juegos viejitos.
6. Es una buena idea, la estamos analizando.
Redujimos el espacio del panel para poderles ofrecer más información interesante sobre los juegos, de esta manera, puedes checar los datos sin problemas y disfrutar más de los juegos, con fotos y todo lo que debes saber. Y muchas gracias por la crítica, siempre es bueno saber qué les gusta y que no les gusta a nuestros lectores.

+

1. ¿Qué le sucede a Liu Kang en Mortal Kombat 4? ¿Porqué no participa en Mortal Kombat V Deadly Alliance?
2. En Mortal Kombat 4, Fujin es elegido por Rayden para ser su sucesor ¿Porqué aparece Rayden y no Fujin; en Mortal Kombat V DA?
3. ¿Qué sucede con la mayoría de peleadores de MK4?
4. ¿Qué le sucede a los subjefes (Goro, Kintaro, Motaro) después de cada torneo de Mortal Kombat?

Nelson Hernández

1. Absolutamente nada, bueno, sí gana de nuevo el torneo y declina la invitación de Kitana de reinar en Edenia. Si no has visto la introducción, Liu Kang es derrotado por Shang Tsung y Quan Chi y por ende, Shang Tsung absorbe su alma. Por ese pequeño detalle, no participa en el torneo.
2. Es una muy buena pregunta que solamente nos pueden contestar los cuates de Midway o Fujin mismo. Una teoría es que como Rayden vió lo peligroso de la alianza de los dos hechiceros, decidió enfrentarlos él mismo, pero tal vez por esto le quitó a Fujin el puesto, aunque sí, no se menciona para nada Fujin como protector de la tierra y cuando acabas el juego con Sub-Zero, Rayden menciona que la tierra estará bien protegida, sin mencionar a Fujin. Tal vez en el siguiente juego nos lo aclaren.
3. Pues como en muchas ocasiones, muchos personajes casi sin razón desaparecen, tal vez porque no gustaron mucho, porque la historia así lo amerita o bien, porque están planeando un regreso triunfal.
4. Lo que a cada jefe de cualquier juego, se van a la oficina de empleos. Ya en serio, depende de la historia o bien, de si son o no eliminados. Un ejemplo es Goro, quien después de ser derrotado en el primer torneo, regresa en el cuarto para vengarse. Tiempo después, en MKV: DA hablan sobre su participación junto con el pueblo de Kitana en las guerras contra Shao Khan; en el final de Kitana (MKV:DA) dicen que fallece.

El campeón... derrotado por la alianza mortal

+

Hola que tal Dr. Mario solo quería saber cual es su patrón para contestar mails o cartas.
1. Por el contenido
2. El número de veces que les han escrito
3. Las dudas generales
Ya les he escrito como 15 veces y no me contestan. Aunque algo bueno es que escribo un mail contestan otro pero con la misma duda, pero yo creo que a todos los fans que escribimos nos gustaría al menos ver algo que nosotros escribimos en la mejor revista del mundo. Adiós y sigan así.

Lalo Mondragón

No existe un patrón para contestar cartas, como hemos comentado varias ocasiones en nuestra revista, para que un e-mail o carta sea incluido en la revista no debe contener grandes sumas de dinero, regalitos, palabras altisonantes, promesas ni nada que se le parezca. Simplemente leemos las cartas y correos electrónicos (todos) y de ahí seleccionamos los más interesantes o aquellos que nos permitan contestarles a la mayoría con una sola carta o mail. Así que si te fijas, aunque hayan escrito millones de veces, no serán publicados si no es algo en verdad meritorio, tampoco se vale que mandes el mismo mail con mil copias, ya que eso no lo hace más interesante.

+

Felicidades por esta gran revista y por los talentosos Gus Rodriguez y Pepe Sierra. Ahora mis preguntas son: ¿porqué el Nintendo GameCube tiene el problema de ventilación o al menos el que tengo tiene este problema o es que todos los sistemas sufren de este padecer? Espero su respuesta, ya que me inquieta mucho esta duda, por favor. Muchas gracias por sus atenciones.

Joel Herrera Lara

¡Muchas gracias por las flores! Fíjate que realmente el Nintendo GameCube no tiene problemas de ventilación, tiene las aberturas normales para evitar que se caliente y por si fuera poco, el eliminador de corriente va por fuera para evitar que se caliente el sistema y puedas tenerlo prendido por horas sin problemas. De todas maneras, te recomendamos, al igual que a todos nuestros lectores, que debes procurar poner tus sistemas en un lugar ventilado, en donde pueda circular el aire perfectamente. Esto quiere decir que no lo pongas dentro de un librero de espacio demasiado reducido y que no lo tapes con un trapito, carpeta ni nada por el estilo. Además de que no es nada saludable que apiles un sistema sobre otro, lo cual se aplica también para tus aparatos electrónicos como la video casetera, tu DVD o algo parecido.

+

Esta es la dirección a donde puedes enviarnos tu correspondencia, incluyendo sugerencias, criticas y todo lo que quieras decirnos:
Amores # 707 Interior 401
Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.
Tus e-mails a:
clubnin@clubnintendomx.com
Recuerda que ahora también puedes consultar Club Nintendo en internet en la dirección:
www.clubnintendo.com.mx
ó en www.clubnintendomx.com

Velocidad redefinida.

El suelo solamente te detiene. f-Zero GX.
Corre a través de veinte desafiantes cursos a velocidades extremas. Es el futuro de las carreras.

© 2003 Nintendo. © AMUSEMENT VISION/SEGA, 2003. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo. www.f-zero.jp

Nuestra Portada

Capcom siempre se ha destacado por generar buenos juegos originales que rápidamente se colocan en el gusto de los videojugadores como lo hizo con Resident Evil, Street Fighter o con Mega Man, incluso con títulos recientes como Product Number 03 o Killer 7. Pero en esta ocasión, nuestra atención se centra en uno de los juegos que nos ha traído el genio Shinji Mikami para el Nintendo GameCube y por supuesto, nos referimos al inigualable Viewtiful Joe.

Al principio, cuando se anunciaron los 5 grandes juegos que Capcom estaba planeando lanzar para el GameCube, muchos enfocaron sus miradas hacia Product Number 03 y, por supuesto a Resident Evil 4, pero sin duda, hubo un juego que cautivó nuestras atención, tanto por su tipo de gráficos como por el estilo de juego que maneja, que para ser realistas, ya son pocos los juegos que basan su estructura en 2D, para lograr un juego que es tan sencillo pero tan divertido a la vez que provoca grandes reacciones.

Viewtiful Joe muestra una calidad impresionante de gráficos y usando el estilo de Cel-Shaded, pero combinándolo con el clásico estilo de juego de side-scroll para lograr el mundo virtual donde habita este gran héroe. Con esto, no importa si ya eres todo un veterano en los videojuegos o si apenas tomas un control en tus manos, ya que tendremos la oportunidad de disfrutar un juego como los clásicos de antes, donde la acción era constante y espectacular y no tenías que preocuparte por terceras dimensiones, pero claro esta, con las sensacionales características que el Nintendo GameCube puede lograr para generar un juego como este.

La historia del juego toma lugar cuando Joe, un individuo como cualquier otro, sale al cine junto con su novia Sylvia para ver su película favorita sobre el gran héroe Captain Blue. De repente, Sylvia es secuestrada y transportada hacia el mágico mundo de las películas, por lo que Joe debe ir en su rescate, transportándose dentro de la misma película a la que fue llevada Sylvia, donde se convertirá en todo un súper héroe con poderes y habilidades espectaculares para librar una gran batalla contra múltiples malhechores en un mundo de fantasía, mientras encuentra y rescata a su novia. Para lograr este difícil objetivo, Joe se reúne con el "Captain Blue" quien lo transformará en todo un súper héroe.

Mientras Joe lucha por rescatar a su damisela en peligro, dejará de ser un tipo cualquiera, para demostrar sus nuevas habilidades, ya que ahora, con sus nuevos poderes podrá realizar ciertos efectos visuales que podrán acelerar o alentar la acción para iniciar una variedad de combos devastadores para combatir a sus rivales e incluso, para resolver uno que otro acertijo. A través del juego, te enfrentarás a misiones en 2D/3D diseñadas en tecnología Cel-Shaded, esto para que los efectos de Joe tomen un aspecto más parecido a una película animada, donde puedas dominar la velocidad de la cinta a tu gusto y beneficio.

La esencia de este juego es muy sencilla, ya que sólo debes seguir su curso prácticamente en línea recta, derrotando a cuanto enemigo se te ponga enfrente en cualquiera de las diversas etapas de la película hasta que logres encontrar al bandido que secuestró a Sylvia. Otro detalle de los escenarios, es que están divididos en pequeños segmentos y cada uno cuenta con una cantidad de enemigos que debes eliminar para avanzar al siguiente nivel y así, cuando termines el nivel, se te calificará dependiendo de tus acciones en la misión, incluso si hiciste bien las cosas, podrás escuchar aplausos pero si la misión no salió del todo bien, escucharás uno que otro abucheo.

Por ejemplo, si utilizas la técnic de Slow Motion, puedes realiza combos más fácil o esquivar lo ataques más fácil como e Matrix. De hecho, hay un escena donde peleas contra u jefe de escena quien te empeza rá a disparar pero la única form de ver las balas y esquivarlas e usar el Slow Motion (como Ne cuando pelea con los agentes) Por otro lado, puedes usar e efecto "Mach Speed" par aumentar la velocidad de l cinta y así destruir enemigo con ataques ráfaga para que n ellos mismos sepan quien le pego. Dependiendo de la escen y el momento en el que t encuentres será el tipo de técni ca que te convenga utilizar, as que prepara bien tus movimien tos para cada batalla. Pero es

o es todo, ya que para enfatizar s efectos visuales de las peleas del juego mismo, podrás usar n acercamiento de las escenas ara ver a detalle cada movi-iento que realizas.

sta forma de controlar los ovimientos del personaje, es n detalle bastante novedoso ue junto con la forma de mane-r los escenarios convierten a iewtiful Joe en uno de los egos que se colocarán en la sta de los más populares para sta temporada. Por otro lado, el udio esta implementado por oces y efectos de sonido para menizar cada misión.

simismo, las animaciones para iewtiful Joe han sido cuidadas detalle para que el juego este lo más apegado posible a una cinta de animación y por ello, verás movimientos muy fluídos e incluso realistas, como los efectos que te mencionabamos de alentar o acelerar los frames. Otro detalle bueno, es que el gameplay es muy sencillo, debido a que cuentas básicamente con el uso de 3 botones, uno para golpe, otro para patada y el último para saltar, esto sin mencionar los botones para acelerar y alentar la acción del juego. No hay duda que Capcom siempre está a la vanguardia en la diversión electrónica y una vez más lo demuestra con Viewtiful Joe, un juego que estará disponible en el mes de octubre y por su gran calidad, nos complace presentarlo como el título de Nuestra Portada.

De la vida real, a la pantalla grande

Vivendi Universal Games y Club Nintendo se reúnen

El pasado 9 de Julio tuvo lugar una reunión entre ambas partes en un hotel de la Ciudad de México ubicado en Polánco. Por parte de Vivendi Universal Games estuvo presente nuestro amigo Philippe Thomazo, quién es el Gerente General para España y Latino América, por nuestra parte los presentes fueron Antonio Rodríguez y Enrak (seguramente ya sabrás quien es). Ya habíamos tenido la oportunidad de platicar con Philippe en el pasado E3, en donde hablamos de nuestros proyectos, ahora después de casi dos meses nos volvemos a reunir.

Philippe Thomazo y Antonio Rodriguez

Platicamos de como se encuentra el mercado mexicano, lo que Nintendo representa y las ventajas que existen para este sistema con la "no piratería", a diferencia de los demás sistemas. Nos comento que una de sus prioridades es aumentar la distribución de sus productos en nuestro mercado para tener una mayor presencia, ahora que van a tener varios lanzamientos importantes. Philippe nos obsequio un Catálogo en DVD con los títulos que vienen para el resto del año, te estaremos hablando de ellos para que no te los pierdas. Por nuestra parte le mostramos nuestra revista del mes de Julio con el reporte del E3 el cual le gusto mucho (especialmente la sección que habla de los juegos de Vivendi), obviamente le regalamos ejemplares para que se los llevara de regreso a España y los mostrara con el resto de su equipo de trabajo.

En cuanto a trabajo hacia el futuro nos coordinamos de un buena manera para que todos los lanzamientos que Vivend Universal Games tenga los puedas conocer a tiempo y d una forma muy completa con revisiones, guías o tips. D esta forma te tendremos al día con todo lo referente a est gran compañía de videojuegos que cada año nos sorprend con sus excelentes juegos Esto entre otras cosas qu platicamos de las cuales t estaremos informando.

Claro que no solamente no la pasamos platicando d "negocios", también estuvi mos compartiendo un poc de nuestros puntos de vist sobre algunos juegos y d como algunas veces esto pueden sobrepasar la expectativas que uno pued tener, específicamente, esta mos hablando de "The Hulk" que en algunos aspectos resulto a nuestro parecer ma entretenido que la misma película. Otro de los títulos del que platicamos fue "The Hobbit" para el Nintendo GameCube, del cual pront esperamos poder ofrecer una guía muy completa gracias a la cooperación de Vivendi Universal.

Después de charlar un buen rato con Philippe le agradecimos su apoyo e interés en Club Nintendo, su compromiso con el mercado mexicano, pero sobre todos con los videojugadores de toda Latino América. Al final nos despedimos y esperamos verlo otra vez en poco tiempo.

Mace Griffin Bounty Hunter

Crash Bandicoot 2: N-Tranced

Starsky & Hutch

NINTENDO POWER celebra 15 años.

Por medio de este espacio queremos mandar una gran felicitación a todos los integrantes del equipo de la revista Nintendo Power por su 15º aniversario. Esperamos que cumplan muchos años más. Un fuerte abrazo desde México y que sigan con su gran labor, su revista amiga Club Nintendo. ¡Gracias por su apoyo!

Los SIMS se vuelven portátiles.

Recientemente la compañía Electronic Arts declaró que para finales de este año será lanzado el primer juego de esta fenomenal serie de simulación de vida mejor conocida como The Sims. Con esto, ahora podrás llevar a todas partes la emoción de controlar a tu propia familia virtual en su propia vivienda y procurando su bienestar mediante les ayudas en los quehaceres cotidianos así como en su aprendizaje para que consigan mejores empleos conforme avanza el tiempo.

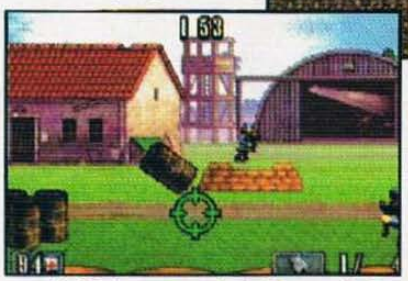
Ahora los fans de los SIMS contarán con un nuevo diseño para el gameplay según comenta Sinjin Bain, el vicepresidente y productor ejecutivo de este juego en el estudio de Maxis de Electronic Arts. Con esto se pretende crear una nueva forma de jugarlo así como innovar en todo el concepto que hasta ahora se conoce, esto claro está, sin perder el humor que caracteriza a esta serie de juegos. Además, como debes imaginarte, aquí también podrás crear a tu propio SIM con sus características particulares para iniciar el juego y, por supuesto, también deberás tomar en cuenta su comodidad, higiene, diversión y su alimentación.

No dudamos que este juego sea todo un hit para el Game Boy Advance ya que sería la primera vez que estos seres incursionan en algún portátil y aunado a esto, se contempla una gran variedad de opciones que no le piden nada a las versiones caseras y por si fuera poco, este juego soporta la conectividad entre el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance para que puedas activar niveles ocultos.

El Game Boy Advance tendrá una medalla más.

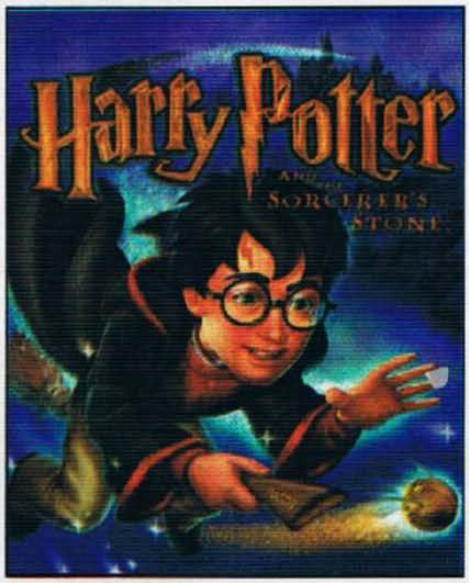
La acción en pleno campo de batalla se infiltrará nuevamente en el Game Boy Advance para ofrecer a todos los seguidores de esta serie un juego que superará drásticamente a la versión anterior para este mismo sistema portátil. Esta versión tiene tentativamente el nombre de Medal of Honor Infiltrator y obviamente estará a cargo de Electronic Arts el traernos toda la sensación típica de esta franquicia, además, como coparticipe en el desarrollo del juego, estará HotGen Studios. Esto nos da grandes posibilidades y esperemos que tanto el background del juego como el gameplay sean cuidados a detalle para no perder la emoción al jugar.

Para este juego, tomarás el rol de Jake Murphy a través de 5 peligrosas misiones basadas en algunos escenarios originales de la segunda guerra mundial. Esto te llevará a realizar diversas tareas como sabotaje, capturar prisioneros y por supuesto, sortear las balas en el fuego cruzado y para lograrlo, a veces tendrás que usar disfraces, entrar en tanques o de plano, usar las tradicionales pistolas, rifles, metralletas, bazookas y granadas usadas en dicha guerra. Y por si fuera poco, puedes participar en un modo multiplayer con algún amigo o mejor aún, usar la conectividad entre el AGB y el GameCube (Con el juego Medal of Honor Rising Sun) para que se despliegue un mapa bastante útil en el AGB, así que si te gustan los juegos de esta franquicia, no dudes en poner en tu lista este gran título para el Game Boy Advance.



E.A. Anuncia Harry Potter & The Sorcerer´s Stone para el GameCube

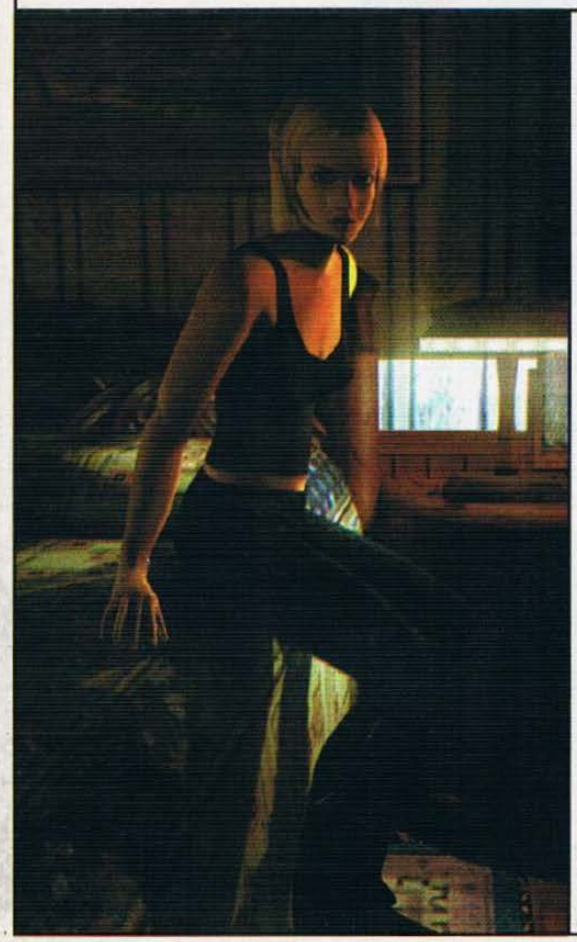
Bien dice el dicho... más vale tarde que nunca... y quizá esa fue una de las razón que tuvo Electronic Arts para lanzar el juego basado en Harry Potter & the Sorcerer´s Stone, además de que conforme avanza el tiempo, esta saga se esta volviendo más y más popular en el mundo entero, y por ello, cada producto basado en Harry Potter genera gran aceptación ante los fans y seguidores de el joven hechicero.



Si jugaste Harry Potter & The Chamber of Secrets, no dudamos que te encantará Harry Potter & the Sorcerer´s Stone, ya que maneja todos los lineamientos que viste en la película para llevarlos a otro punto más interactivo y todo esto con mediante la perfecta adaptación que Electronic Arts ha sabido integrar a sus juegos basados en películas o libros. La historia se basa en el primer año que cursa Harry Potter en Hogwarts y todas las hazañas que Harry y sus amigos (Ron Weasley, Hermi ne Granger, Rubeus Hagrid, Profesor Dumbledore y p supuesto Draco Malfoy) deben hac durante su aventura para resolver misterio de la piedra filosofal. Por ot lado, tanto el gameplay como el engi utilizado en la versión de The Chamb of Secrets es empleado en esta nue versión, sin embargo, se han impl mentado algunos detalles para darle mejor estilo y frescura al juego cada uno de los escenarios en total 3 que podrás recorrer.

Harry Potter & The Sorcerer´s Stor esta planeado para salir a finales este año así que si eres fan de la serie sencillamente quieres conocer un poc más sobre Harry y sus magicas avent ras en Hogwarts, te recomendamos que no te pierdas es juego.

Hypnotic asegura los derechos de cine y televisión del gran juego de Nintendo Eternal Darkness: Sanity's Requiem.



El pasado mes de Junio, se dio a conocer oficialmente que Nintendo of America e Hynoptic (Compañía basada en el entretenimiento), colaborarán para llevar al juego Eternal Darkness: Sanity´s Réquiem hacia nuevos horizontes mediante el desarrollo de una película y unos proyectos para televisión. Hypnotic tomará todo el desarrollo para televisión y cine, financiamiento, producción y distribución.

Los personajes en este juego son extremadamente complejos y la historia es muy dinámica, dice Gail Tilden, Vicepresidente, Brand Management, Nintendo of America, Inc. "Estamos buscando trabajar mano a mano con Hypnotic para traer este emocionante e innovador concepto para una audiencia más amplia. Por otro lado, CEO de Hypnotic David Bartis dice que trabajarán con Nintendo para extender su marca y su poderío de historias hacia las masas. Los proyectos con los que cuenta Hypnotic por el momento, incluyen el desarrollo de su última serie de televisión "The O.C." que saldrá al aire por medio de la cadena FOX, así como una basta librería de cortos cinematográficos.

Con esto, no dudamos que los proyectos que se tengan planeados para Eternal Darkness quedan en buenas manos y ahora solo falta esperar para saber más detalles sobre esta noticia que estamos seguros es del agrado de muchos fans de Nintendo. Así que no te pierdas las próximas ediciones de Club Nintendo para enterarte de todos los detalles de este proyecto.

Es tiempo de entrar nuevamente a la batalla, las maquinas están cada vez más cerca y por ello, debemos procurar eliminarlas antes que sea el fin de la humanidad. Niobe y Ghost continúan su aventura así que prepárate a ayudarles nuevamente para lograr que Neo, Morpheus y Trinity logren ganar la contienda contra la Matrix. Así que no se diga más y demos inicio con la segunda y última parte de los Tips de Enter The Matrix.

THE CHATEAU

MISIÓN: SHADOWS

Si ya viste la película, este lugar te será muy familiar, ya que aquí se encuentran varios vampiros que querrán dejarte sin una gota de sangre. En cuanto inicies, corre hacia el final del pasillo, baja las escaleras y rodea la habitación hasta que aparezca un cinema. De repente, serás capturado y llevado prisionero.

MISIÓN: THE ATTIC

El video de introducción muestra a Niobe amarrada de pies y manos, y después verás como logra quitarse las sogas para salir de ese lugar. Camina hacia enfrente y varios vampiros saldrán de repente, golpéalos normalmente y cuando logres dañarlos considerablemente, Niobe hará automáticamente un movimiento donde les clavará una estaca en su corazón. Después de vencer a los vampiros (3 para ser exactos), Vlad saldrá de repente y tendrás que combatirlo, usa movimientos simples con ayuda del focus para generar daño suficiente. Después de unos golpes, Vlad escapará y verás un cinema con el Key Maker. En este punto, solo sigue la tubería que está por el techo y llegarás a una puerta de madera semiabierta, entra ahí para terminar el nivel.

MISIÓN: PERSEFONE'S BEDROOM

Inicias en la habitación de Persephone, aquí tu misión es seguir el camino hasta un armario repleto de armas, tómalas para que así tengas más elementos para defenderte y eliminar con mayor rapidez a tus enemigos. Regresa a la habitación y aparecerá Vlad junto con otros vampiros para hacerte la vida imposible. Elimina primero a los vampiros comunes. Vlad no te atacará, a menos que te acerques considerablemente a él, una vez que hayas eliminado a los vampiros, ve directamente con Vlad. Notarás que en la parte superior de tu pantalla aparece una barra de energía para Vlad, así que tómala en cuenta para esta batalla.

Vlad es relativamente fácil de eliminar, de hecho, la técnica que utilizaste con el agente en el avión es muy similar a la que puedes emplear para vencer a este vampiro. Te recomendamos que uses movimientos junto con tu focus para evitar que Vlad te contraataque. En cuanto su energía se agote, Niobe clavará una estaca en su corazón para que Vlad ya no vuelva a ver la oscuridad. Una vez que hayas vencido, sal de la habitación de Persephone y ve hacia el corredor cercano, sigue el camino hacia el final donde hay una puerta doble y en el siguiente corredor, toma el elevador hacia la salida de este nivel.

MISIÓN: MEROVINGIAN'S OFFICE

Baja por las escaleras y ve a través del corredor, hasta donde veas una puerta doble, como referencia escucharás un teléfono sonar, entra en la puerta, Niobe levantará el teléfono y hablará con Sparks, además de esto, Niobe tomará una ballesta y cuando termine el cinema, un vampiro se acercará a ti, elimínalo antes que te haga daño pero usa tus puños para que reserves la ballesta para mejores rivales. Ahora ve por la puerta que se abrió recientemente.

En el siguiente cuarto, aparecerá otro vampiro, derrótalo y ve hacia abajo del corredor. Entrarás a otro cuarto, que más que nada es un viejo cine, desgraciadamente no hay ninguna película exhibiéndose, así que ve hacia la parte de arriba para buscar el proyector, un enemigo aparecerá justo debajo de la pantalla, en cuanto lo elimines, otro enemigo saldrá de una puerta bajo la pantalla y te atacará, elimínalo y entra en la puerta por donde vino este último sujeto y sal por la puerta trasera para terminar el nivel.

MISIÓN: GARAGE HALLWAY

Una vez que inicie la misión, da vuelta en la primera puerta a la derecha, en este lugar hay un vampiro que te está esperando, en cuanto inicie la pelea, aparecerá otro vampiro más. Encárgate de ellos rápidamente y sigue tu curso hasta el final de la habitación. Notarás que hay 2 puertas, una hacia la derecha y otra en la izquierda, así que entra en la de la derecha para terminar el nivel.

MISIÓN: RETURN TO THE GREAT HALL

Esta "misión" es de las más sencillas que te puedas imaginar, no hay enemigos que te ataquen, no hay contador de tiempo que te presione, no hay peligros que pongan en riesgo tu estabilidad y sobre todo, no hay forma de que te pierdas. De hecho, lo que debes hacer es, desde tu punto de inicio, ir hacia la puerta que está justo en frente de ti, una vez que la abras, el nivel será completado. Ah y si por alguna extraña o bizarra razón te llegas a perder, en un cierto tiempo escucharás a Sparks que dara una que otra pista "Try the open door", para que siguas adelante con tu misión.

MISIÓN: THE DUNGEON

En este momento, estarás viendo un cinema con Persephone y Niobe alterno a lo que viste en la película y, en cuanto termine, aparecerás en el calabozo del Chateau. Este nivel es algo así como la cava de este sitio. En cuanto sigas tu camino, aparecerán unos vampiros, elimínalos rápidamente, una vez hecho, toma unos instantes para regenerar tu focus y tu energía antes de que saltes a la parte baja de la tipo arena de combate donde, como debes imaginarte, algunas batallas van a tomar lugar.

Este nuevo cuarto, es donde el Merovingian pone todos sus espectáculos y las batallas se libran por defender la vida, en cuanto entres a este tipo coliseo, aparecerá una barra de energía en la parte central superior de tu pantalla, esta barra pertenece a Cujo. Este enemigo es un poco más complicado que los anteriores, por lo que debes usar sabiamente tu focus. Cujo tiene más fuerza y se mueve con mayor velocidad, así que esquiva sus ataques y contraatácalo para generarle daño. Si notas que tu barra de focus baja y llega a cero, corre y tomate tu tiempo para que se regenere y vuelvas a la batalla. De repente, Cujo hará ciertos counters que realmente no te causan daño, después de que Cujo haga este movimiento, saltará hacia la parte alta del pozo y disparará con una escopeta. Esquiva sus disparos antes de que tu energía se agote. Continúa golpeándolo hasta ganarle pero toma en cuenta que tu energía no se recargará esta vez.

MISIÓN: CAIN AND ABEL

Sigue tu camino hasta que aparezca un cinema, donde tienen preso a Ghost, en ese mismo cinema, verás a Cain y Abel. En cuanto termine el cinema, abre la puerta de la celda y saca a Ghost fuera de ahí. En tu camino, encontrarás algo de resistencia así que deja a Ghost y prepárate para pelear. En un punto, Sparks te dirá la forma de ganar esta contienda, ya que la mejor forma de salir bien librado es golpear a tus atacantes y empujarlos hacia alguna de las celdas para que el prisionero de dicha celda, agarre a tu rival y no lo deje escapar.

En cuanto Cain y Abel estén bien sujetos por prisioneros, carga nuevamente a Ghost y sigue el camino que te indica la flecha para salir de este lugar. En seguida verás otro cinama donde Ghost arroja una granada y así, terminará este nivel.

UNDER THE CITY

MISIÓN: TWINS IN PURSUIT

Es tiempo de regresar a la acción tras el volante, ahora, el vehículo es diferente pero la adrenalina es la misma. Recuerda que cuentas con Ghost como copiloto y que además, podrá hacer uso de sus armas para dispararle a cualquiera que se interponga en tu camino, ya sean los famosos Twins o cualquier otro individuo.

Tu objetivo aquí, es escapar de los Twins en esta gran persecución, pero a diferencia de la primera vez que condujiste el vehículo, esta vez, el camino será más complejo, tanto en dimensiones como en transito, así que maneja con cuidado para salir victorioso en este nivel. Acelera hasta el fondo y de vez en cuando que se acerquen los Twins, presiona el botón Y para que Ghost les dispare. Como consejo, para que no te pierdas, sigue la flecha hasta tu destino.

THE FREEWAY

MISIÓN: CHASE MORPHEUS CAR

Esta es una misión que seguro estabas esperando jugar si es que viste la película, o de menos te la platicaron. Aquí es donde (en la película) Trinity va conduciendo un vehículo para escapar de los agentes y de los Twins y Morpheus sube a un camión para combatir con un agente, esta para nuestro gusto, es la escena que se llevó toda la película y ahora podrás participar dentro de ella, así que adelante. Aquí, Niobe conduce por la carretera en compañía de Ghost, esta misión es bastante sencilla, solo conduce por la carretera y esquiva a los autos en el camino.

En ocasiones, unos agentes se aproximarán pero nada que no puedas controlar fácilmente, usa a Ghost para limpiar el terreno con sus armas y continúa tu camino hasta que veas un cinema donde los agentes en persecución. Así que continúa por la autopista y toma una salida a la derecha para ver otro cinema con agentes, sigue adelante un poco y terminará la misión.

MISIÓN: THE TRUCK

Esta misión es continuación de la anterior, pero aquí en vez de agentes hay policías, así que ten cuidado. Continúa usando a Ghost para eliminar las patrullas mientras Niobe conduce a toda velocidad hasta que te acerques lo suficiente al trailer donde va Morpheus y prepárate para ver una de las escenas más impresionante de este juego.

THE POWER PLANT

MISIÓN: REACTOR FOUNDATION

Desciende por el ducto de aire y sigue la flecha hasta el final del corredor y entra en el siguiente cuarto. Sigue por donde te indica la flecha y rodea el edificio, en un tiempo, verás un destello enorme y un mensaje de Sparks que indica que Ghost está intentando corregir la luz. Sigue adelante y verás un cinema de Niobe y Ghost. Ahora, Sigue la misma trayectoria que te indica la flecha para que salgas sano y salvo de este nivel.

MISIÓN: REACTOR FOUNDATION 2

Inicias justo en el punto donde terminó la escena anterior. Baja por las escaleras y llegarás a un punto donde el piso es como de madera, rodea esa parte del edificio. En el camino encontrarás bastante resistencia así que usa tus mejores armas para combatirlos, de hecho, si tienes una escopeta equípala y úsala. El camino en este nivel es muy lineal así que no te preocupes por perderte, en tu camino encontrarás otra sección tipo calabozo, aquí elimina a los SWAT y ve por los bloques de concreto, después sube hacia un puente de madera para cruzar a otra estructura y pasar el nivel.

MISIÓN: NUCLEAR SHIPPING

Inicias este nivel en una oficina de seguridad, elimina a los guardias que están cerca y sal hacia el área principal del estacionamiento. Corre alrededor del lado izquierdo de la oficina y elimina al policía que está sobre el camión con un rifle de Sniper, una vez hecho, sube y toma el rifle, elimina a todos los guardias restantes con ayuda de este rifle y entra por una puerta que está hasta la parte izquierda de este lugar (junto a la puerta que dice Dock 1).

En el siguiente cuarto hay varios SWAT con rifles, así que puedes correr como bólido, o simplemente cubrirte y eliminarlos poco a poco. Si decides eliminarlos, usa el focus para ganarles ventaja e incluso, si encuentras guardias en la parte baja, desármalos para que no te estén disparando todo el tiempo. Tu objetivo es una puerta plateada que está hasta el final de este cuarto, una vez que entres, pasarás al siguiente nivel.

MISIÓN: TRANSFORMER FIELD

Las cosas cada vez se ponen mejores, así que usa tus mejores armas para que puedas combatir a tus oponentes. Tu objetivo en esta misión es, una vez que salgas de la puerta al final del corredor, llegarás al conducto principal del transformador. Esta área es un punto que colecta la mayor parte de la energía que es dirigida a través de los campos del transformador. Elimina a los guaridas y sigue hacia la parte alta de la torre del centro, ahí encontrarás una arma que te servirá más adelante.

Ahora, otra unidad SWAT, te atacará así que elimínalos cuanto antes. Continúa tu camino y sigue hasta que llegues a la siguiente sección. Una vez que hayas llegado al final de este gran pasaje, la escena habrá terminado.

MISIÓN: TRANSFORMER FIELD 2

Esta es otra escena lineal, así que solo sigue la flecha por el camino indicado para llegar a tu objetivo. En el camino, encontrarás muchísima resistencia, así que prepara tus mejores armas para defenderte, si es posible usa metralletas o escopetas, ya que son las que más daño causan ante las unidades SWAT. Como recomendaciones, te comentamos que no dudes en usar tu focus a todo momento y si se agota, deja que se recargue completamente (lo mismo con tu energía), además, trata de ir eliminando a los guardias uno por uno, ya que si sigues avanzando, aparecerán varios y te acorralarán dejándote pocas posibilidades de sobrevivir. Pero sobre todo, una de los consejos más prácticos es que uses frecuentemente tu movimiento para desarmar a los guardias ya que con esto evitarás que te sigan disparando. Después de unos cuantos encuentros, llegarás al final del nivel.

MISIÓN: GENERATOR TURBINE

Ahora estás sobre las vigas del edificio, frente a ti (unos metros más abajo) podrás ver una oficina con varios guardias en su interior, ese es el cuarto de control principal de la planta nuclear, así que corre por las vigas y salta con ayuda del focus hasta las ventanas de la oficina para que entres directo al cuarto de operaciones, baja las escaleras y verás un cinema.

Ahora, sal de este lugar y sigue hasta una puerta que está en una de las esquinas, pasarás uno que otro corredor pequeño y llegarás a un pasillo donde al final hay una puerta doble, sigue por ese camino y en unos segundos llegarás al final del nivel.

MISIÓN: GENERATOR TURBINE 2

Entra en la puerta de enfrente e inmediatamente verás un cinema, ahora, ve hacia el fondo y luego gira a la derecha, pasarás por unas pequeñas oficinas, donde ocasionalmente encontrarás algunos Med Kits por si quieres recuperar rápidamente tu energía. Como siempre, varias unidades SWAT te atacarán así que prepara tu mejor artillería. Cuanto llegues al final del corredor, entra en una puerta de la izquierda, pasarás por unos pequeños corredores al final, verás una escalera sube y ve hasta la parte alta del generador, en dicho punto, pon las cargas para detener el generador y una vez que los fusibles exploten, 2 unidades SWAT bajarán del techo, así que trata de eliminarlos. Ahora, ve por donde salieron los guardias y baja las escaleras.

Sigue tu camino y verás unas puertas con un número 3 en amarillo, entra y cruza el corredor que te llevará a una puerta con un 4 en amarillo, de igual manera llegarás a una puerta marcada con el número 5 y en la cima de este punto, notarás que hay una plataforma, usa las escaleras y desciende hasta la parte baja de este lugar, ya abajo, entra en una puerta metálica y verás un cinema para finalizar este nivel.

MISIÓN: THE CORE

Si pensaste que el nivel anterior era largo, este es un poco más, así que equipa tus mejores armas y de vez en cuando usa el rifle de niper para eliminar soldados a distancia. Este nivel, te llevará por los pasajes circulares alrededor del reactor e incluso a pasajes que te llevan a la torre del reactor. Asegúrate de conservar tu energía y focus al máximo siempre para evitar reiniciar este nivel. Del punto de inicio, ve hacia la derecha por todo el corredor hasta que llegues al centro donde está el reactor, rodéalo y sube las escaleras, ahora ve hacia la derecha, sigue por todo el corredor hasta llegar a lo alto del reactor y verás un cinema. Con esto, esta escena ha concluido.

MISIÓN: AGENT ESCAPE

Inmediatamente entra en el pasaje de ventilación, al final, llegarás a una escotilla y verás un video, en cuanto termine, elimina a los guardias rápidamente y en cuanto avances, aparecerá un agente, así que corre lo más que puedas hasta el elevador que está al final, en este nuevo cuarto hay varios agentes así que sigue corriendo por el pasillo hasta el final, donde se interrumpirá el juego para que veas un cinema bastante interesante.

CHINATOWN

MISIÓN: TEA HOUSE GARDEN

Recuerdas la frasecita "let me first apologize", pues si, en esta visita al Oráculo, Seraph te esperará en la entrada para ver si eres digno de entrar con el Oráculo y así como en la película Neo pelea con Seraph, ahora Niobe peleará con Seraph. Este oponente es bastante respetable en cuanto a fuerza y habilidades se define. Así que usa tus mejores golpes para combatirlo y recuerda usar focus a cada instante, si se agota tu focus, trata de recargarlo inmediatamente.

Usa combinaciones de golpes para vencer fácilmente a Seraph, como recomendación usa el counter para protegerte de los ataques de Seraph, porque este rival es muy afecto a realizar agarres. Ahora bien, aquí hay 2 puntos importante, si ganas esta contienda, la historia continua con unas escenas más, pero si por algún motivo llegas a perder, el juego pasará directamente a la última escena. Con esto queremos decir que el perder te dejaría sin ver algunas escenas que involucra al agente Smith y por supuesto... sus clones. Así que es tu decisión si quieres ver ya el final, o quieres pelear contra los múltiples agentes.

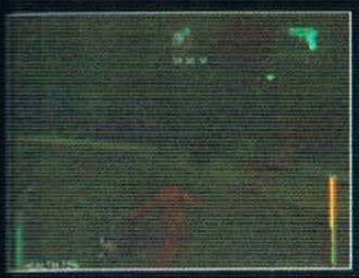
MISIÓN: SMITH'S TRAP

Si ganaste la pelea anterior, podrás participar en las siguientes misiones así que continuemos. Estas escenas son más que de acción, son de velocidad, si, la velocidad con la que debes correr para que no te acorralen los múltiples agentes Smith, así que no te preocupes mucho por explorar el nivel, ya que no hay mucho que explorar, solo mantente corriendo y alejado de los agentes, o mejor dicho... del virus.

En cuanto inicie la escena, sigue la flecha y entra en la puerta, continúa bajando por las escaleras hasta que llegues a la calle, pero ten cuidado de los agentes ya que pueden acorralarte. Si es necesario, usa el focus para combatir a los agentes y sigue tu camino por donde te indique la flecha y justo antes de llegar al final del nivel, en un callejón se abrirá una puerta de color rojo por la que debes entrar, cruza ese pasillo y sube por las escaleras hasta la parte alta del edificio y luego ve hacia un extremo para terminar el nivel.

MISIÓN: ON FOOT CHINA

Inicias en sobre un camión así que baja y ve hacia la izquierda, Continúa todo el camino como te lo indica la flecha y llegarás a un punto donde hay una patrulla estacionada con la cajuela abierta, toma las cosas que están dentro de la cajuela y aléjate de ahí. Usa focus para evadir las balas y ve por donde te indica la flecha hacia una puerta roja. En tu camino aparecen varios policías, así que usa el botón Z para desarmarlos, continúa por la calle hasta que el medidor de distancia de la flecha llegue a los últimos metros, sube por la escalera, una vez arriaba, entra en la puerta, abre una puerta más y gira a la derecha para abrir una última puerta para que termine el nivel.



MISIÓN: HARD LINE PURSUIT

Baja por las escaleras que están en frente de ti, cuando llegues al primer giro, verás un barril colgado y abajo hay un hueco, si te dejas caer ahí llegarás al primer piso, ya ahí sal por la puerta roja y sigue el curso que te indica la flecha para llegar a una esquina donde verás del otro lado una cabina telefónica, ahí detente por unos instantes ya que dicha cabina explotará. Una vez limpia la zona, sigue avanzando y verás un camión de la policía estacionado, dispara a todos los policías y dentro de un momento el camión también explotará, sigue avanzando y por donde estaba el camión encontrarás una escalera, sube por la escalera y ahora, solo sigue el curso que te indica la flecha para que llegues a tu objetivo.

MISIÓN: THE VIRUS APREADS

Entra en la puerta frente a ti y aléjate del agente que aparecerá detrás de ti, sube las escaleras y entra en la puerta roja. Esta escena es bastante sencilla ya que si corres y no te detienes no tendrás ningún problema en llegar al final. Te recomendamos que guardes tus armas para que corras más rápido. Otro de los motivos por el que es fácil este nivel es que todo el camino te lo indicará la flecha y por ello no tendrás ningún problema. En canto llegues al final de la escena y el medidor de distancia que te indica la flecha se agote, toma la puerta de la izquierda para que termines el nivel.

MISIÓN: THE CHURCH

En cuanto inicies el nivel, corre lo más rápido que puedas y dirígete hacia la parte alta del edificio, una vez ahí, tendrás que cruzar de edificio en edificio mediante unas pequeñas tablas que sirven como puentes entre estructuras. Corre por todos los tejados y si encuentras algún obstáculo, solo rodéalo para no perder tiempo (recuerda desarmarte para correr más rápido), después de un tiempo, llegarás a un punto donde hay otra puerta roja, entra y ve hacia la parte alta de este nuevo edificio. Ya en el techo, ve hacia las escaleras para que termine el nivel.

SKYSCRAPER

MISIÓN: VERTIGO

Esta para nuestro criterio es la mejor escena de este juego en donde aparecen los Smith, debido a que ahora si sentirás lo que es la adrenalina de ser perseguido y atacado por una serie de agentes bastante insistentes. La mayor dificultad de este nivel es esquivar a Smith, ya que de repente te aparecerá de los lugares que menos te imaginas y con sus rápidos golpes y agarres puede hacerte añicos en cuestion de segundos.Así que si te mantienes corriendo y esquivando al agente no vas a tener ningun problema.

ONBOARD THE LOGOS

MISIÓN: TUNNELS OF THE REAL

Estas a punto de llegar al final del juego así que no te dejes vencer. Este nivel es muy sencillo, aunque tendrás que estar muy al tanto de las direcciones a las que te diriges porque puedes equivocarte, pero afortunadamente la tradicional flecha te irá guiando a través de tu camino. Trata de ir a la mayor velocidad posible y dispara a cuanto centinela se aproxime a tu nave para evitar daños. Los choques e impactos con el entorno no te causan daño severo así que no te preocupes si chocas una que otra vez. Después de un momento, terminarás la misión.

MISIÓN: THE RABBIT HOLE

Nuevamente conduces el Logos a través de los túneles de este lugar. El reto es el mismo, aunque este vez, los túneles son un poco más pequeños, así que sigue la misma técnica que antes y ve a la mayor velocidad posible, eliminando centinelas y sigue la flecha para no perderte.

Después de unos cuantos momentos de acción a alta velocidad, verás una escena interesante que te muestra al Logos escondido en una parte de los túneles, con su tripulación en espera de ayuda. Después de esto, prepárate a ver el final del juego y sobre todo, prepárate a disfrutar unos avances de la nueva película de Matrix (Matrix Revolution) que se estrenará este mismo año. Asi terminamos los tips de Enter The Matrix, esperamos que hayan sido de tu agrado.

namco®

WWW.NAMCO.COM

SOULCALIBUR II

REFLEJOS DE MAGIA. Exclusivamente en el Nintendo GameCube, Link "The Legend of Zelda" tiene sus propias armas para pelear en Soulcalibur II. La batalla será difícil con viejos favoritos de Soul Calibur y nuevos maestros gustosos de pelear contra cualquiera. La pelea continúa a través de 10 modos de juego, incluyendo el nuevo Weapon Master Mode, dándote la oportunidad de acceder a cientos de armas, trajes, escenarios y personajes escondidos.

Violence

Suggestive Themes

UNO DE LOS MÁS GRANDES E INNOVADORES SISTEMAS DE BATALLA REGRESA AL GAME BOY ADVANCE PARA MOSTRAR SU CYBERSECUELA

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 BLUE™

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 WHITE™

LAS DOS CARAS DE MMBN3

El primer Mega Man Battle Network fue un poco diferente a lo esperado. Los fans de este personaje azul, esperaban la primera aparición de Megaman en el GBA con las mismas caracteristicas del estilo de juego clásico en Side-Scroll. En vez de ello, esa versión tomo el giro de un RPG sobre un nino y su Navi. Esto envolvia un mundo real con batallas en la red. 2 Secuelas después, Mega Man llega a nuevas alturas con MMBN3 Blue y White.

© Capcom Co., Ltd. 2002, 2003.
© Capcom USA, Inc. 2002, 2003. All rights reserved.

BLUE vs. WHITE

GROUND STYLE
El terreno es uno de tantos estilos (como clases en un RPG de fantasía). Este te permite cambiar el campo en batalla.

BATTLE CHIPS
La única forma de obtener cuatro de los 250 Battle Chips, es pelear contra Bowl Man (Solo aparece en esta versión).

GIGA CHIPS
Encontrarás Folder Return, Forte Another, Delta Ray Edge, Darkness Aura y Proto Arm Omega solo en la versión azul.

ENEMIGOS/JEFES
Las versiones de MMBN3, tienen enemigos únicos y 2 jefes especiales como Bowl Man y Punk.

SHADOW STYLE
Mediante la experiencia, podrás aprender el Shadow Style, esto le permite a Mega Man usar tacticas como de ninja.

BATTLE CHIPS
Puedes obtener 4 Battle Chips al derrotar a Mist Man. Este jefe estará solo en la versión White.

GIGA CHIPS
El Navy Cycle, Forte, Ryoseibai, Serenado y Proto Arm Sigma Giga Chips, están exclusivamente en esta versión.

ENEMIES/BOSSES
Algunos enemigos y uno de los jefes (Mist Man) aparecen solamente en la versión White.

EL ENCANTO POR TERCERA VEZ

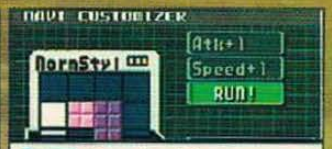
Si has estado esperando para ver de que se tratan las nuevas series de Battle Network, estas te darán una gran oportunidad para descubrirlo. El sistema de batalla, lleva a Mega Man hacia una batalla en la arena del internet mientras lo alimentas con Battle Chips del mundo real para que Mega Man tenga una variedad de actualizaciones.

SISTEMA DE MENU MEJORADO

Para facilitar la organización y uso de los Battle Chips, MMBN3 cuenta con un mejorado sistema de menú que separa los Chips Standard de los Mega Chips y Giga Chips.

NAVI CUSTOMIZER: PODER PARA PROGRAMAR

Now we can make a program to customize MegaMan's abilities.



You should never put Plus Parts on the Command Line.

Uno de los más nuevos aspectos de MMBN3 es el Navi Customizer, que reemplaza el metodo previo de subir de nivel a Mega Man. Después de que obtengas este dispositivo, podrás entrar al programa del héroe usando un lenguaje de programa visual. Con esto podrás crear un héroe como nunca antes se ha visto en la red.

NUEVOS CHIPS & VIRUS

Los nuevos jugadores encontrarán un cybermundo lleno de virus que tendrás que derrotar dandole a Mega Man los Chips adecuados. Los jugadores experimentados, verán nuevos virus y Battle Chips, así como viejos virus programados con ataques novedosos.

¡CUANDO LA TECNOLOGIA ATACA!

La historia de MMBN3 inicia un poco diferente, el poblado ACDC, donde Lan, el operador de Mega Man, junto con sus amigos, escuchan sobre un nuevo campeonato de batallas. Y mientras ellos y sus Navis se preparan para el Grand Prix, los virus atacarán.

MAPA DEL POBLADO ACDC

1 CAMPOS DE BATALLA

This is fascinating! Be sure to pay attention, now!

First I will explain the basic technique of deleting viruses.

Iniciarás tu larga jornada para prevenir una fusión del mundo en las más inimaginables circunstancias: un campo de escuela. Habla con cualquiera en el SciLab para iniciar un corto tutorial.

2 EXPLORANDO LA ESCUELA

Let's meet in the park to decide when we'll have the chat.

Después del tutorial, regresarás a la escuela. Antes de que abandones el salón de clases, necesitarás conversar con todos tus amigos. Puedes interactuar con una amplia variedad de gente y objetos presionando el botón A. Para enviar a Mega Man a un dispositivo electrónico, presiona R.

3 NOS VEMOS EN EL OTRO LADO

We're sponsoring a competition to find the top NetBattler.

Tus amigos te pedirán que se reúnan en el Parque ACDC (En el mundo real). Poco después, un extraño con un sombrero vaquero te preguntará si quieres participar en el N1 Grand Prix. Para entrar a las preliminares, necesitarás enviar a Mega Man hacia ACDC Square (En la internet).

4 VE HACIA TU HOGAR

Para llegar a ACDC Square, necesitarás ir a tu casa (la que tiene el techo azul), y acceder en la computadora de tu dormitorio. Haz que Mega Man entre a su página de internet para que acceda a las áreas de ACDC.

5 SIGUE EL CAMINO AMARILLO

Para llegar a ACDC Square, ve hacia las áreas ACDC1, 2, 3 y 4 y a través del camino amarillo. En el trayecto, podrás encontrar ítems y pelear contra virus. Tu energía no se recarga después de las batallas, así que busca los power ups o cualquier otra oportunidad para llenar tu energía.

6 PASOS PREVIOS

Habla con el oficial N1 en ACDC Square para entrar a cada uno de los 3 rounds preliminares. Necesitarás responder 3 preguntas indicando Cierto o Falso. Si traes el dato equivocado y respondes incorrectamente, te darán otra oportunidad para responder correctamente.

7 EL LIMITE DE LOS GANADORES

Después de que pases las preliminares, Yai te dará su YaiCode, que abre el cubo de seguridad que bloquea el paso a su página de internet. Ve a casa y platica con tu madre antes de entrar de nuevo a la red.

8 TODOS ESTAN AQUI

Yai pedirá que todos que se reunan en su página de internet para hacer la tarea. Envía a Mega Man hacia el cubo de seguridad de Yai en ACDC2. Usa el YaiCode para abrir el cubo y después entra al portal de transferencia para llegar a tu destino, donde todos los Navis de tus amigos te están esperando.

9 ENTRANDO

Después de que alguien tenga la brillante idea de irrumpir en la escuela por la noche para obtener el disco, tendrás que abandonar la internet para ver a tus amigos en la escuela. La puerta de la escuela está cerrada, así que tendrás que usar a Mega Man para que encuentre una llave virtual.

10 EL DISCO PERDIDO

Después de que Mega Man encuentre la llave, regresa y busca a tus amigos dentro de la escuela. Te darás cuenta de que Dex no encuentra el disco. Una serie de impresiones te dará la dirección de donde está el disco.

11 ENTRA EN LA NOCHE

Una vez que encuentres el disco, tu y tus amigos escucharán un ruido en la escuela que viene del salón de maestros, un área cerca a las puertas frontales de la escuela, que ya no estarán cerradas. Entra al salón y escucharás a un intruso detrás de la puerta que va hacia la oficina principal.

12 CORRE A LA OFICINA

Cuando tus amigos corran hacia la oficina, verás una terrible escena donde un hombre extraño le dice a Flash Man que envíe una luz a través de la pantalla de una computadora.

13 VISITA EL SEGUNDO SALON DE CLASES

Antes de que vayas con Flash Man, necesitarás ir con cada uno de tus amigos y obtener el poderoso Roll R Mega Chip de Mayl. Después, por el parasol para detener el rayo.

14 HORA DE REFLEJAR

El primer paso que debes hacer ahora es derrotar al jefe binario. Entra en la oficina principal y serás testigo de una escena en la que usas el parasol para reflejar el rayo de Flash Man hacia la computadora. Después podrás mandar a Mega Man hacia la computadora.

15 ENCIENDE EL CAMINO

Las partes principales de la internet son muy oscuras para encontrar la llave en PC1 y los 3 passwords en PC2. Para encender un estrobo, enciende las luces en el mundo real, primero en la oficina principal.

16 ILUMINA LAS AREAS

Después de que enciendas los estrobos en cada área, necesitarás los 3 passwords. No corras muy rápido mientras vas por el camino, porque podrías no ver los ítems que están en el camino. Después de que ilumines el área y abras todos los pasajes, podrás dirigirte hacia donde está Flash Man.

FLASH MAN NP

Mientras Lan está en el mundo real y Mega Man cursa lo profundo de la red, enfrentarás a tu primer jefe para ver quien está infectando la internet.

Flash Man llena el terreno con ataques eléctricos. Además de atacarte con globos y algunos campos eléctricos, así que cuida tus pasos. Para superar su tercer ataque de torres eléctricas, espera después de algunos segundos y dispara a las torres antes de que disparen su energía.

CONECTATE CON TUS AMIGOS PARA LA BATALLA

Si conectas tu Mega Man Battle Network 3 (White o Blue Version) con un amigo mediante el Game Boy Advance Game Link Cable, podrás acceder a muchas de las opciones multiplayer que tiene este juego.

ENTRA EN BATALLA

Participa en diferentes tipos de batallas para experimentar diversos tipos retos y premios.

MODO SUPERVIVENCIA

En el más feróz tipo de Batallas, la victoria no te regenera HP al inicio de cada encuentro.

ACTUALIZATE

Conéctate con otro amigo para actualizar tu librería con Chips que no has encontrado.

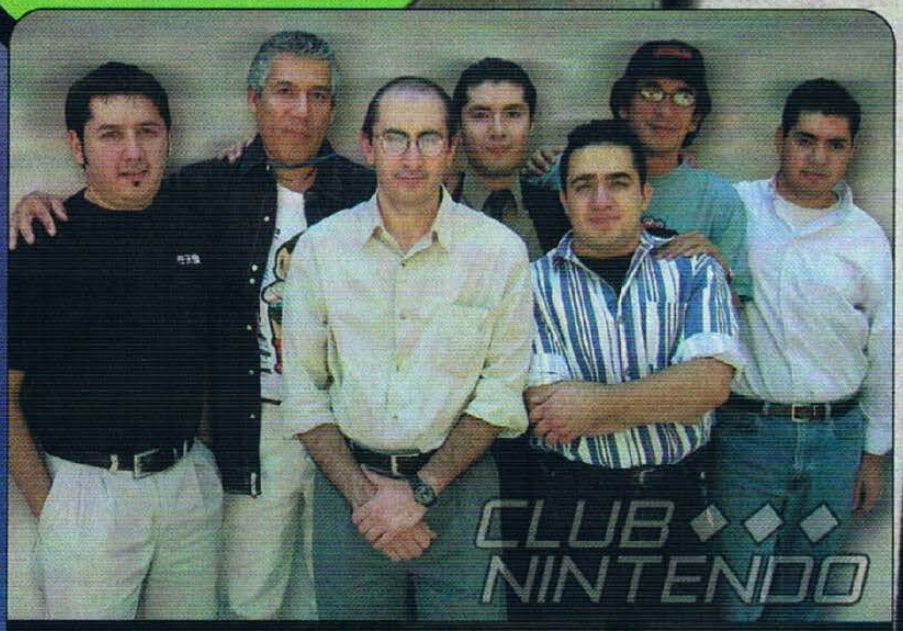
INTERCAMBIA

Puedes cambiar Battle Chips (menos Giga Chips) y programas, al tener el Navi Customizer.

NAVEGA BAJO TU PROPIO RIESGO

La historia de MMBN3 es muy profunda y los caminos en la internet son todo un laberinto que nuestra guía solo cubre por los primeros pasos. Así que mientras te vuelves más fuerte y compites contra otros rivales en el N1 Grand Prix, vivirás momentos de acción como nunca se han visto en la historia de la serie de MMBN.

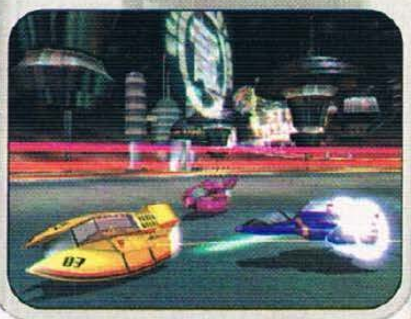
CN



Este mes arrancamos con una nueva sección a la que hemos denominado Perspectiva CN, esto en base a la gran cantidad de correos que nos han llegado con la petición de conocer más nuestros puntos de vista sobre temas relacionados con Nintendo. También aprovechamos para presentarte al equipo que actualmente trabaja en tu revista Club Nintendo, si te gustaría conocer nuestra opinión sobre algún tema en especial, escríbenos a las direcciones que ya conoces. ¡Esperemos que te guste!

PEPE SIERRA

F-ZERO GX: Para los que somos amantes de la velocidad no hay otra opción, este juego está increíble. Me apantallaron sus dos versiones, en la arcadia realmente estas tan involucrado en el juego que te desconectas del exterior, sientes la velocidad extrema. La versión de GameCube está fantástica también, espero tenerlo ya y poder disfrutar de este gran título de Nintendo.



HUGO "CROW"

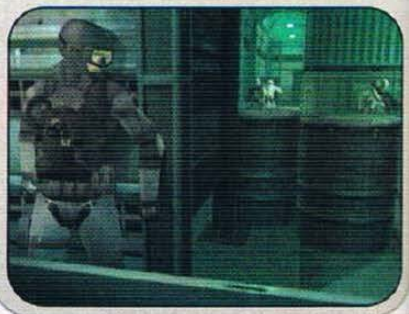
Metal Gear Solid: The Twin Snakes: Este año fue excelente para el GameCube por todos los juegos que se han presentado, pero en definitiva MGS: The Twin Snakes es mi favorito. Este juego, que toma su base desde el legendario NES, nos narra una historia que envuelve a David (Solid Snake) en toda una aventura llena de acción, intriga y sobre todo un magnífico guión.

ALEX "PANTEON"

Viewtiful Joe: Sé que hay títulos muy buenos como Metal Gear Solid TS y Mario Kart DD, pero definitivamente, éste es el juego que más espero poder jugar. Sinceramente me quedé pasmado por la originalidad de VJ, pues combina muchos elementos que lo hacen increíblemente recomendable. Claro está, que hay más opciones, pero a mi parecer, éste se llevó las palmas.

RAFA "ENRAK"

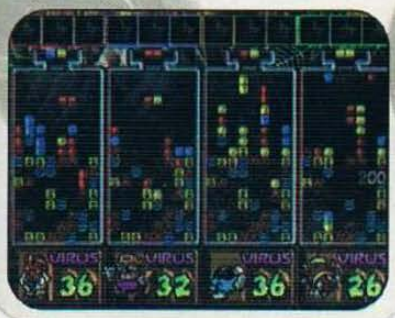
Metal Gear Solid: The Twin Snakes: Sin duda, lo mejor que le pudo haber pasado al Nintendo GameCube es éste título. No puedo esperar para poder jugar la versión final de MGS:TTS a finales de año. Lo poco que jugué en el E3 realmente me dejo sorprendido, los gráficos eran de lo mejor y la atmósfera que crearon es impresionante. Para mi, no hay juego que lo supere, no este año.



Perspectiva

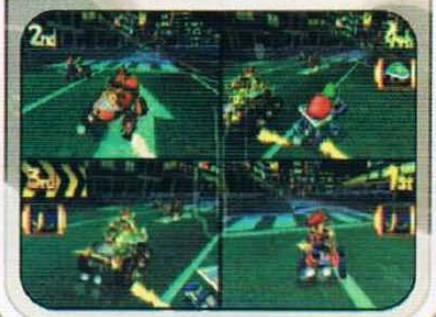
GUS RODRÍGUEZ

Nintendo Puzzle Collection: Que tal cuates, para todos aquellos que preguntaban por mi quiero comentarles que mi título fuerte para el Nintendo GameCube es NPC, puesto que cuenta 3 grandes juegos para los amantes del puzzle, tales como Panel de Pon, Yoshi's Cookie y por supuesto, mi favorito Dr. Mario, que por fin podremos disfrutarlos entre 4 jugadores simultáneos.



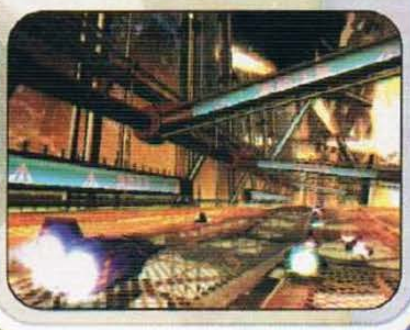
FRANK

Mario Kart Double Dash: Que bueno, ya se estaban tardando en lanzar un título de la serie Kart, estoy impaciente por atacar a los cuates en la reta, nada se compara a un disparo certero de concha llegándole a tu competidor cuando esta a punto de cruzar la meta, sobre todo al odiado Wario. Para mi sin duda es la atracción de fin año.



TOÑO RODRÍGUEZ

F-ZERO GX: Realmente este juego me sorprendio al verlo en el pasado E3, las gráficas y sonido son impresionantes, el haber jugado las dos versiones (GameCube y arcadia) fue genial, comparándolas no hay una gran diferencia. Bueno, la sensación de jugarlo en la arcadia es algo que no se olvida, el movimiento y el entorno que la rodeaba hicieron de este juego mi favorito.



JUAN "MASTER"

Mario Kart:Double Dash: Definitivamente de todos los juegos que saldrán este fin de año el que más espero es MkDD, y es que no hay mejor juego que este para los retos de fin de semana, simplemente tiene lo más importante para que un juego sea bueno y eso es un alto factor de diversión así como Replay Value, sin olvidar todos esos retos que se generan en las carreras.

AXY

Soul Calibur II: Link ha sido uno de los personajes que más me han gustado de Nintendo y cuando me enteré de que iba a tener una incursión en este juegazo, brinqué de gusto por poder jugar un título de peleas bastante profesional y con este carismático personaje. A pesar de que hay otros juegos que me gustaron, no dejo de pensar que Soul Calibur 2 es mi mejor opción.

SPOT

Final Fantasy Crystal Chronicles: Muchos años han pasado desde el último juego de Esta legendaria Saga para algún sistema de Nintendo, pero afortunadamente ya tenemos en nuestras manos FFTA para Game Boy Advance y en febrero saldrá Final Fantasy Crystal Chronicles para el GCN. Este juego se ve sorprendente y será un digno exponente en esta saga de Square-Enix.

Exclusivamente en

CLUB NINTENDO

Entérate de las noticias más relevantes

Cuenta con los tips y los más completos Nintensivos

La opinión de nuestros expertos y la respuesta a tus preguntas

Mes a mes recibe nuestra revista, sin riesgo de perderte un sólo número

25%
de descuento
Suscríbete hoy mismo y por sólo **$180.00** recibe 12 ejemplares
Precio normal $240.00

¡Suscribirte es muy fácil!

Por correo
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos y depositala en el buzón
No necesita timbres

Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior, marca sin costo al 01 800 849 99 70

Por fax
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos, llama al 52 61 27 99 y envíala

Oferta válida para no suscriptores. Precio válido hasta el 30 de septiembre de 2003
Unicamente para la República Mexicana

Soul Calibur II © 2003 Namco

LUNES - JULIO 05, 2003

	7:00	7:30	8:00	8:30	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	
2	Kirby™: Nightmare in Dream Land ★★★★		GT Advance 3: Pro Concept Racing		Crash Bandicoot® 2 N-Tranced		Yoshi's Island™: Super Mario® Advance 3 ★★★★			2
5	The Incredible Hulk™	Sonic Pinball Party™		The Legend of Zelda®: A Link to the Past®/ Four Swords ★★★★			Bratz™ ◄(09:50)	Sonic Advance™ 2		5
7	Sega Arcade Gallery™ ◄(06:30)		Rayman® 3 ◄(07:45)		High Heat™ Major League Baseball® 2004 ★★★★			Wario Ware,™ Inc.: Mega MicrogameS►		7
9	Justice League™ In Justice for All ★★★★		Super Puzzle Fighter™ II ★★★★			Pokémon® Sapphire Version (09:45)►		All-Star Baseball™ 2004		9
11	Wings™ ◄(06:30)	Ed, Edd n Eddy™ Jawbreakers! ◄(07:15)		The Legend of Zelda®: Oracle of Ages®		Daredevil™	Pokémon® Ruby Version ★★★★			11
20	Sega Rally™ Championship			The Lost Vikings™		MLB Slugfest® 20-04		Digimon® BattleSpirit		20
26	F1 2002	Lufia®: The Ruins of Lore		X2 Wolverine's™ Revenge ★★★★		Boulder Dash® EX™		Hamtaro™: Ham-Ham Heartbreak		26
32	Samurai Jack™ The Amulet of Time		Donkey Kong Country™		MegaMan™ & Bass ★★★★		◄Golden Sun™: The Lost Age (09:50)			32
38	Crazy Taxi™ Catch a Ride™ ◄(06:30)		Ninja Five-O™ ★★★★	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel				Street Fighter® Alpha 3		38
44	The Legend of Zelda®: Oracle of Seasons™ ★★★★				Metroid® Fusion ★★★★	Advance Wars™		Disney/Pixar Finding Nemo (VER REVISION)		44
66	Castlevania® Aria of Sorrow™ ★★★★			Tony Hawk's Pro Skater™ 4 ★★★★		James Bond 007™: Nightfire™ (VER REVISION)				66

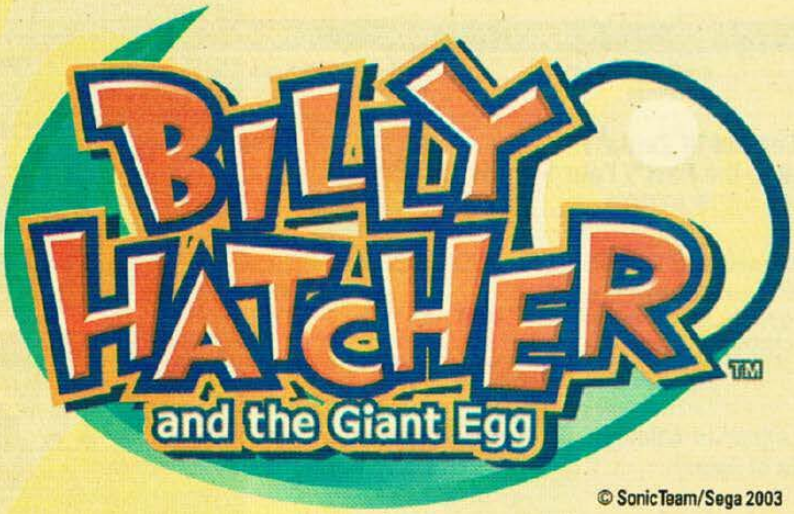
◄ PROGRAMA INICIADO ANTES DE 7PM DEPORTES ESPECIALES

FINALMENTE ALGO BUENO EN TV

AHORA TU JUEGO FAVORITO DE GAME BOY® ESTA EN TU TV. SÓLO CONECTA TU GAME BOY PLAYER EN TU NINTENDO GAMECUBE.™ Y JUEGALO EN PANTALLA GRANDE.

LAS MARCAS REGISTRADAS DE LOS JUEGOS SON PROPIEDAD DE LOS RESPECTIVOS PROPIETARIOS. ™, ®, LOS LOGOTIPOS DE GAME BOY PLAYER Y NINTENDO GAMECUBE SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO. © 2003 NINTENDO.

GAME BOY® PLAYER



© SonicTeam/Sega 2003

Sega muestra vida nueva en el género de las plataformas con el más raro de los héroes - un chico en un traje de pollo.

CONOCE A BILLY HATCHER

SonicTeam ha sido uno de los desarrolladores más prolíficos de GCN, habiendo lanzado Sonic Adventure 2: Battle, Phantasy Star Online Episode I & II y Sonic Adventure DX: Director's Cut en la consola. Billy Hatcher and the Giant Egg es, sin duda, su primer creación original en más de tres años. Considerando la historia del equipo de impactantes títulos, la exclusiva del GCN es definitivamente algo para excitarse. Nuestro cuento empieza cuando el joven Billy Hatcher es invocado a Morning Land, un reino que alguna vez fue soleado y pacífico y ahora está sumergido en tinieblas por una parvada de malvados cuervos. Si se le permite a la oscuridad expanderse, tanto Morning Land como el mundo de Billy no verán de nuevo la luz del día. Para prevenir tal catástrofe, nuesro héroe debe usar el legendario traje de gallo y rescatar a los jefes de cada villa, quienes pueden llamar al sol de la mañana. La historia es peculiar, pero te internarás en ella tan pronto como Billy entre en acción.

Los cuervos que invadieron Morning Land se han convertido en terroríficos monstruos gigantes.

UNA EGG-CELENTE AVENTURA

Billy Hatcher and the Giant Egg introduce uno de los más encantadores cinemas de introducción en la historia de los juegos (la música de acompañamiento es impresionante y divertida). El resto del juego tiene el mismo sentimiento y estilo. Billy mismo es un personaje muy carismático y los diseños de los enemigos tienen una calidad fantástica que parecen sacados de un sueño. Los gráficos no son extraordinariamente complejos, pero la maravillosa dirección de arte hace al juego un regocijo visual.

La aventura está dividida en siete etapas, cada una tiene ocho diversas misiones. Tendrás que derrotar a un malvado y escurridizo mono de circo en una misión, después restaurar el poder a un reloj gigante en la siguiente. Al final de cada misión, recibirás un Emblem of Courage que te dará acceso a las demás escenas. La acción es más rápida de lo que puedas esperarte al ver las fotos del juego y también verás similitudes que te recordarán que el juego es de los creadores de Sonic the Hedgehog. En otras palabras, no te esperes un juego veloz de plataformas; este título es un trabajo de maestros.

La variedad de misiones en cada etapa es impresionante. Algunas te exigirán que cumplas tu misión en un tiempo límite.

Cuando derrotes a un enemigo, el núcleo del cuervo volará en una nube de plumas.

Los encuentros de Billy con los jefes son muy creativos. Deberás usar una estrategia diferente en cada ocasión.

¿No se ve muy justo verdad? Esos pobres enemigos no tienen oportunidad.

ATACANDO

Los huevos gigantes que están esparcidos por las etapas tienen muchos usos. Puedes usar uno como arma, rodarlos contra tus enemigos o arrojarlos (el huevo regresará como un boomerang). También puedes usarlo para rebotar y alcanzar más altura en tus saltos o para lanzarte a los aros de colores. Un huevo crecerá si lo ruedas sobre una fruta y eventualmente podrás empollarlo para liberar al animal que está dentro (sigue leyendo). Controlar los útiles ovoides no es tán difícil como podrás pensar. Después de un rato, se convierte en algo natural gracias a los excelentes controles y bien balanceados valores. El concepto de los huevos añade otra dimensión al modo de juego y ha permitido a los diseñadores del Sonic Team relajar su músculos creativos.

Distintos huevos prefieren diferentes clases de fruta. Al rodarlos sobre el tipo apropiado, crecerá más rápido.

En ocasiones deberás enviar un huevo a una ruta diferente a la que tomes para después reunirte con él.

ANIMALES AMIGOS

¡Solamente en Morning Land los monos y los rinocerontes viene de los huevos! Cuando un huevo está crecido al máximo, puedes empollarlo con Billy. El animal que empolla seguirá a Billy y podrás usar su poder especial presionando el botón X. El juego incluye más de 10 animales, algunos se muestran abajo. No estamos seguros del porqué todos usan mascadas.

Nuestro animal favorito hasta ahora es el mono volador. Ataca con descargas eléctricas.

El ataque de hielo de la foca puede dañar a los enemigos que son invulnerables a tus ataques.

No es tan raro que un rinoceronte volador se convierta en una bola de fuego.

El adorable pingüinito salpica agua alrededor suyo y puede apagar flamas.

ENTREVISTA CON YUJI NAKA

El presidente de Sonic Team y legendario diseñador de juegos Yuji Naka fue tan amable de regalarnos un poco de su tiempo para una entrevista.

Nintendo Power: ¿Cómo fue que se les ocurrió la idea de Billy Hatcher and the Giant Egg?

Yuji Naka: Originalmente quería crear un juego multiplayer que tuviera bolas rodantes. Sin embargo, para enriquecer la experiencia de un juego para una persona, quise darles a los jugadores un sentimiento de expectación. Entonces, elegí los huevos en vez de bolas para que algo pudiera salir de ellos.

NP: Después de trabajar en Sonic Adventure y Phantasy Star Online en los años pasados, ¿qué tan importante fue para ti y para el Sonic Team hacer algo completamente nuevo?

YN: La mayoría de los juegos que se están lanzando son secuelas, lo que siento que no es bueno para la industria. Creo que es muy importante para los creadores intentar algo nuevo, así que planeamos desarrollar algo novedoso. Aunque es muy difícil crear un nuevo sistema de juego, pienso que algo fresco siempre puede crearse.

NP: ¿Cuánta gente está trabajando en el juego y en qué otros títulos estuvieron trabajando en el pasado?

YN: Alrededor de veinte. Muchos son miembros del equipo que hizo Samba de Amigo.

NP: Algunos aspectos del juego son similares a NIGHTS into Dreams (del Sega Saturn), especialmente los monstruos. ¿Hay alguno de los artistas que trabajaron en ese juego involucrado en Billy Hatcher?

YN: Hmm, puede ser porque el director de arte estuvo involucrado con Christmas NIGHTS. Entonces, pudo heredar algo de atmósfera.

NP: ¿Ha considerado Sonic Team hacer una secuela de NIGHTS into Dreams?

YN: Siempre estoy pensando en ello, pero siento que no es el momento apropiado para hacerlo.

NP: ¿Hay alguna otra de las franquicias de Sonic Team que quisieran traer de vuelta?

YN: Si tenemos la oportunidad, ¡quisiera continuar el trabajo de todos!

NP: ¿Hay algún elemento A-Life (como los Chaos en Sonic Advanture) en Billy Hatcher?

YN: No hay ninguno. Sin embargo, como tienes los animales que salen de los huevos, preferimos usarlos para completar metas en este mundo.

NP: ¿Hay algo más que quisieras decir a los lectores acerca de Billy Hatcher and the Giant Egg?

YN: Las aventuras en las que debes pasar misiones por ti mismo son divertidas, ¡pero las batallas con cuatro jugadores usando los huevos especiales son buenas también! Chequen ambos tipos de juego.

NP: Has dicho en otras entrevistas que realmente te gusta desarrollar juegos para el Nintendo GameCube. ¿Qué opinión tienes acerca del sistema?

YN: Me gusta Nintendo porque su actitud hacia los juegos y la conectividad entre el GCN y el GBA son interesantes. Del uso del Link con el GBA, me hubiera gustado verlo con Billy Hatcher.

NP: ¿Hay algunos géneros o tipos que no hayas trabajado antes y en los que estás interesado en explorar en el futuro?

YN: Personalmente, un juego de carreras.

NP: ¿Cuál es una de las cosas más importantes que has aprendido acerca del desarrollo de juegos durante tu carrera? ¿Incluyes elementos de ahora y cuando empezaste?

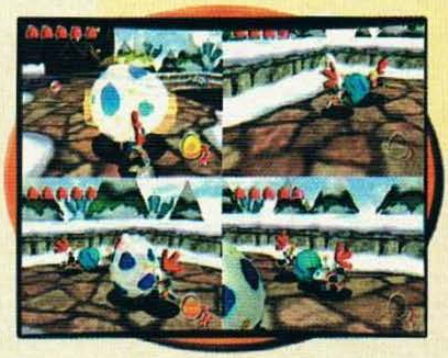
YN: Mi primer acción es considerar la sensación que quiero que tengan los jugadores y lo comparto con el equipo para una mejor idea. Es importante el equipo.

NP: ¿Qué te impresionó más del E^3? ¿En qué dirección piensas que va la industria?

YN: Siento que hubo muchas secuelas y títulos de licencias y hubo pocas sorpresas frescas. Me temo que la industria dejará de ser fascinante si los creadores no producen nuevas ideas.

MODOS MULTIPLAYER

Como mencionó el Sr. Naka en la entrevista, la idea original de Billy Hatcher era una experiencia de multiplayer. Hasta cuatro jugadores pueden participar en las festividades, lanzando huevos unos a otros y empollándolos para obtener ítems especiales y power-ups. Las arenas de batalla son grandes y diversas, proporcionando excelentes posibilidades de estrategias.



UN JUEGO MUY ESPECIAL

No es necesario decir que Billy Hatcher and the Giant Egg está postulándose como uno de los más novedosos y divertidos juegos de plataformas. Aplaudimos a Sonic Team por su creatividad y esperamos que más desarrolladores sigan sus pasos. Checa este original y divertido título que vale la pena.

03/03-2
Mario Kart Super Circuit – AGB

Este Reto está bastante bueno y sorprendentemente, hay varios lectores que lo han superado, aunque de nuevo, tenemos un mejor tiempo y una mejor vuelta, así que decidimos incluir ambos récords. Ya sabes que los Retos no tienen fin, puedes escribirnos para proponer nuevos Retos o si superaste alguno que ya hayamos publicado, así que no lo dudes y demuestra de qué eres capaz.

Pista:	Tiempo:	Vuelta:	Nombre:
Rainbow Road	0'47"60	0'12"51	Héctor A. Silva Heredia
Rainbow Road	0'46"50	0'15"32	Edgar León Pérez

Héctor también nos hizo favor de dejarnos un par de Retos en otras pistas del mismo juego, así que ya tienen más para ponerse a jugar este divertido título un rato más.

08/03-1
Mario Kart Super Circuit – AGB

Pista:	Tiempo:	Vuelta:
Broken Pier	1'07"91	0'22'45
Mario Circuit 2	1'09"75	0'13'20

Como podrás darte cuenta, esta sección es realmente competitiva, así que los lectores se han puesto las pilas en sus juegos y han desarrollado nuevas y diversas técnicas para lograr sus récords. Un ejemplo es el caso de nuestros amigos Héctor y Edgar, pues usaron una técnica similar que consiste en hacer atajos usando los bordes de la pista como rampa para lograr los mejores tiempos.

Te recordamos que para poder contestar un Reto o proponer uno nuevo, debes tomarle una foto o video (formato VHS) a tu televisor, en el caso de Retos de sistema casero o bien, en Retos de sistemas portátiles usando tu Game Boy Player. Si no tienes este aditamento y quieres enviarnos tu Reto, tómale una foto a tu AGB en donde se muestre lo requerido en el Reto y que se vea completo el sistema. No admitimos fotos vía mail, así que mejor utiliza el correo, paquetería o bien, puedes traerlo tú mismo a las oficinas de la redacción.

Si crees que el golf es difícil, trata con chomps encadenados, warps y un justo modo multiplayer. Mario Golf: Toadstool Tour. No es fácil siendo Mario.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
MARIO GOLF
Toadstool Tour
NINTENDO GAMECUBE

S.O.S.

Sonic Adventure DX Director's Cut

Modifica el tamaño de la pantalla de los mini juegos.

Para cambiar el tamaño de cualquier juego de Game Gear mientras lo estés usando, 1 presiona los botones L y R simultáneamente. Esto minimizará el tamaño de la pantalla para que sea más cercano a su tamaño original.

Juegos de Game Gear en modo multiplayer.

En cualquier mini juego, presiona "Start" en el control 2 para hacer que una segunda pantalla aparezca en el monitor. Esto permitirá que dos personas puedan jugar en su propia pantalla. Si el juego es multiplayer, ambas pantallas reiniciaran en una sola para que varias personas puedan jugar.

Juega como Metal Sonic

Para poder jugar como Metal Sonic junta los 130 emblemas del juego.

Juega como Super Sonic

Termina el juego usando los seis personajes, cuando vuelvas a comenzar verás disponible a este personaje.

Abre la "Dr. Robonitk's Mean Bean Machine" de Game Gear.

Junta 120 emblemas para poder acceder a este juego de Game Gear.

Abre "Sonic 1" de Game Gear.

Junta 20 emblemas para poder acceder a este juego de Game Gear.

Abre "Sonic 2" de Game Gear.

Junta 110 emblemas para poder acceder a este juego de Game Gear.

Abre "Sonic Blast" de Game Gear.

Junta 130 emblemas para poder acceder a este juego de Game Gear.

Abre "Sonic Chaos" de Game Gear.

Junta 60 emblemas para poder acceder a este juego de Game Gear.

Abre "Sonic Drift" de Game Gear.

Junta 40 emblemas para poder acceder a este juego de Game Gear.

Abre "Sonic Drift 2" de Game Gear.

Junta 130 emblemas para poder acceder a este juego de Game Gear.

Abre el "Misión Mode"

Termina el modo de aventura con todos los personajes.

Abre "Sonic Labyrinth" de Game Gear.

Junta 100 emblemas o junta 80 emblemas y termina 20 misiones para poder acceder a al Sonic Labirynth.

Abre Sonic Spinball" de Game Gear.

Junta 80 emblemas para poder acceder a este juego.

Abre "Sonic Triple Trouble" de Game Gear.

Junta 130 emblemas para poder acceder a este juego de Game Gear.

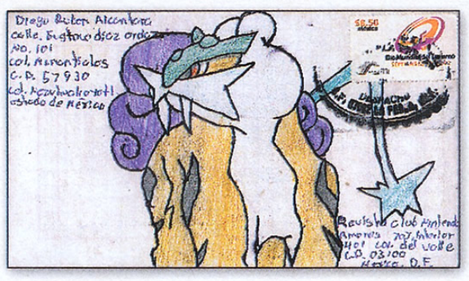
Abre "Tails Adventure" de Game Gear.

Junta 120 emblemas y terminas 60 misiones para poder acceder a este juego.

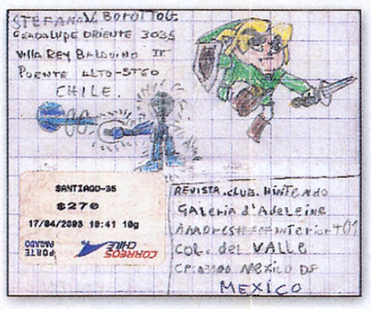
Abre "Tails's Sky Patrol" de Game Gear.

Junta 130 emblemas y termina 40 misiones para poder acceder a este juego.

SOULCALIBUR® & © 1996-1998 2002-2003 NAMCO LTD.. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. The Legend of Zelda : ©1986-2003 Nintendo. El personaje llamado "Nocrof" es creado y diseñado por NAMCO como trabajo derivado de la ilustración por Todd McFarlane Productions, Inc. El personaje: © 2003 by Namco Limited. Todos los derechos reservados. Ilustración: © 2003 por Todd McFarlane Productions,Inc. Todos los derechos reservados. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. El Icono del Rating es una Marca Registrada de Interactive Digital Software Association.

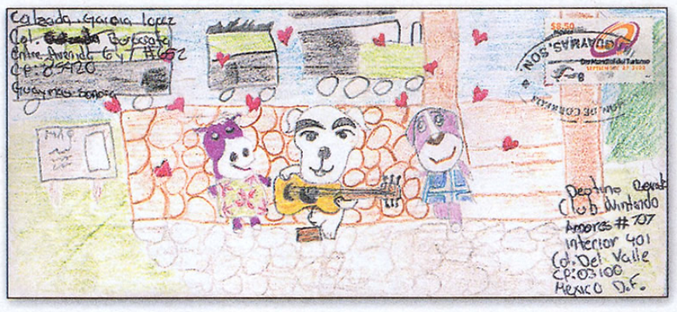

Revista Club Nintendo
Amores 707 Interior 401
Col. del Valle
C.P. 03100
Mexico D.F.

MARIO
Revista Club Nintendo
Amores 707
Col. del Valle
C.P. 03100
México D.F.


STEFANOV BOROTTOG
Guadalupe Oriente 3035
Villa Rey Balduino II
Puente Alto-Stgo
CHILE
SANTIAGO-35
$270
17/04/2003 10:41 10g
CORREOS CHILE
REVISTA CLUB NINTENDO
GALERIA D'ADELEINE
AMORES #707 INTERIOR #401
COL. DEL VALLE
CP 03100 MEXICO DF
MEXICO

Amores No. 707
Col. Del Valle
C.P. 03100 Mexico
POR AVION
AIR MAIL
Revista Club Nintendo
Amores No. 707 Int. 401
Col. Del Valle C.P. 03100
Mexico D.F.

SONIC
GAMECUBE
Nintendo
GAMECUBE
Revista club nintendo
Galeria d'adeleine
Amores #707 interior #401
Col. del Valle
C.P. 03100 Mexico D.F.
MEXICO

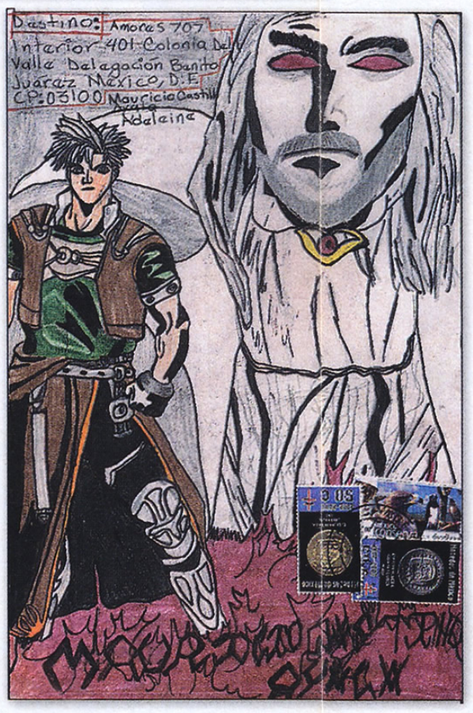

Destino Revista Club Nintendo
Amores #707
Interior 401
Col. Del Valle
CP: 03100
Mexico D.F.

METROID
PRIME
METROID

YOSHI'S
Destino: club nintendo
Galeria d'Adeleine
Amores #707 interior #401
Benito Juarez, Mexico D.F. 03100
Eduardo Reyes 13 años
Abraham Lincoln #1577
Antofagasta Chile
$270

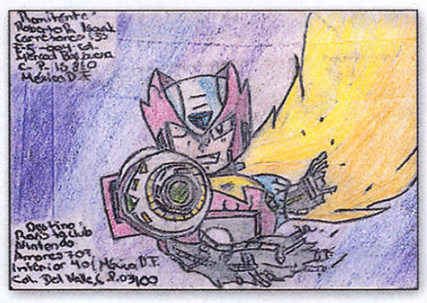
TIME SPLITERS 2
Revista Club Nintendo
Amores #707 Interior 401
Col. Del Valle C.P. 03100
Mexico D.F.

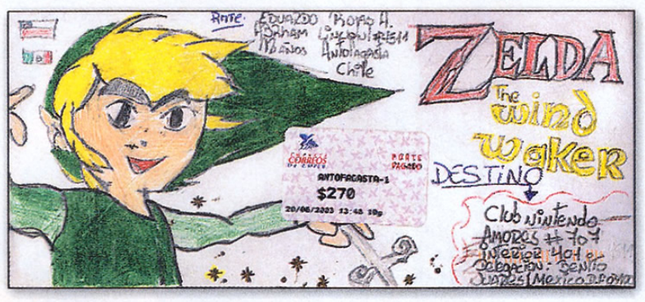
MARIO TENNIS
SANTIAGO-38
$270
13/06/2003 19:01 5g
CORREOS CHILE
Revista club nintendo
Amores #707 interior 401
Colonia del valle C.P. 03100
Mexico, D.F.
Gianfranco Botatto Flores, Santiago, Chile

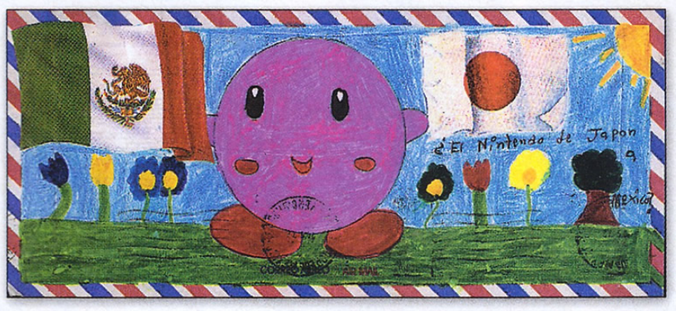

Destino: Amores 707
Interior 401 Colonia Del Valle Delegación Benito Juarez México, D.F.
C.P. 03100 Mauricio Castillo
Adeleine

Kir-By-Oh!
Remitente
Calle Gravito #6440
Col 3 Estrellas C.P. 07770
Mexico D.F.
Destino
Amores #707 interior 401
Col del Valle C.P. 03100
Mexico D.F.
Galeria d' Adeleine
Alexander Aguilar E.

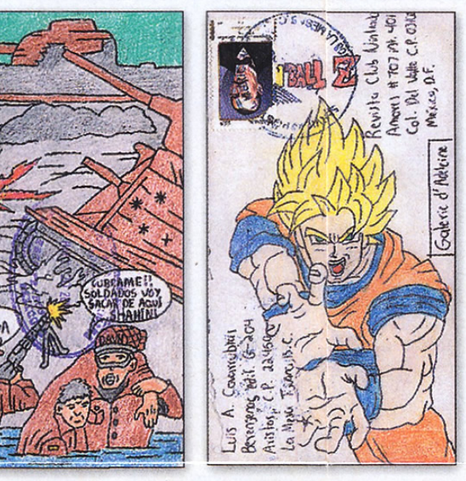
X-MEN


Remitente
Destino: Revista Club Nintendo
Amores 707
Interior 401 México D.F.
Col. Del Valle C.P. 03100

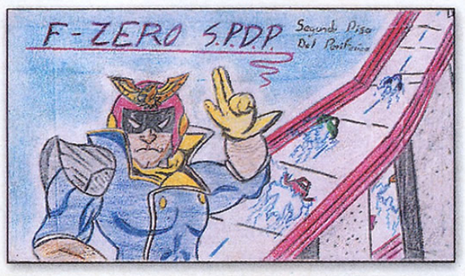

Remite: Eduardo Reyes H.
Hanham Lincoln #1577
Antofagasta
Chile
ZELDA
The wind waker
DESTINO
ANTOFAGASTA-1
$270
Club Nintendo
Amores #707
Interior 401
Colonia: Benito Juarez México D.F.


¿El Nintendo de Japon?
MEXICO

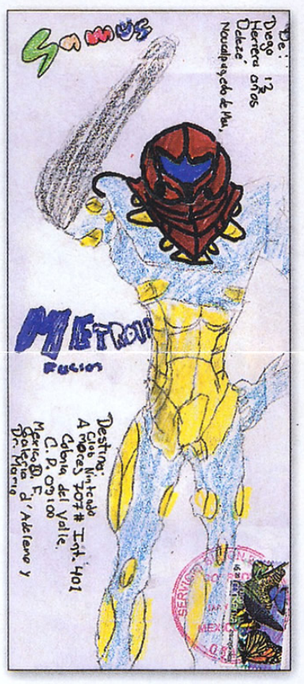
Remitente:
Diego Jaimes Vargas
Rino 2 Nro 8, colf. 2000-420
Infonavit Santiago, Cuautla, Mor.
c.p. 72760


DRAGON BALL Z
Revista Club Nintendo
Amores # 707 Int. 401
Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.
Galeria d'Adeleine
Luis A. Gonzalez Diaz
Bevergas 1611 G-404
Anáhuac, C.P. 11320
La Mesa, Tijuana, B.C.

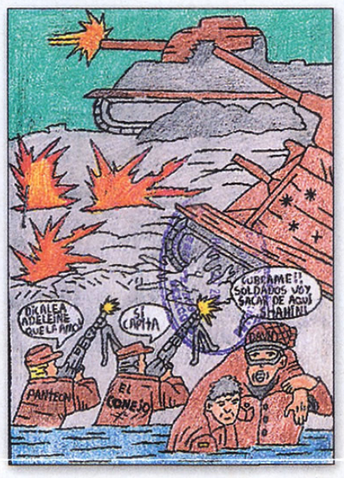
Revista Club Nintendo
Amores No. 707 interior
401 Col. del Valle C.P.
03100 México D.F.
Mas rosas Arale
Te llego una tarjeta de Navidad
CORREO AEREO
AIR MAIL
Rte. Oscar Gilbe
Col. Vista Hermosa
C.P. 54080
Edo. de México Tlalnepantla
Consolidada #34

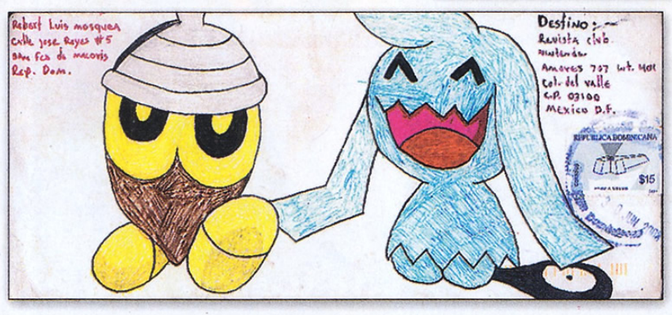

F-ZERO S.P.D.P.
Sound Disc
Del Portavoz

Destinatario: Revista Club Nintendo
Amores #707 interior 401
Col. del Valle C.P. 03100
Mexico D.F.
DEST.
Remitente: Luis Miguel
Mariano Escobedo #506
Col. Felipe Angeles C.P. 32100
Cd. Juarez Chihuahua

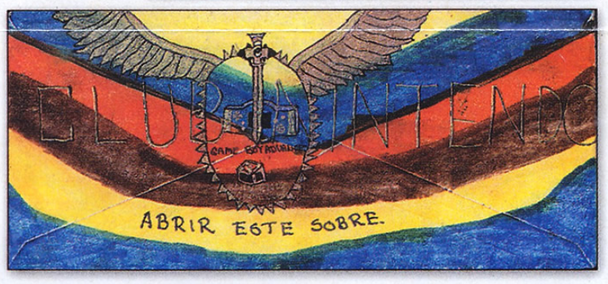

Samus
METROID
FUSION
Destino
Revista Club Nintendo
Amores #707 Int. 401
Colonia del Valle
C.P. 03100
México D.F.
Galeria d'Adeleine

Destino
Revista Club Nintendo
Amores #707
Interior 401
Colonia Del Valle
Delegación Benito Juarez
México D.F.
C.P. 03100
Sección Galeria d' Adeleine
México
MEGAMAN ZERO
SAN FERNANDO
$270
14/04/2003 10:07
CORREO AERO

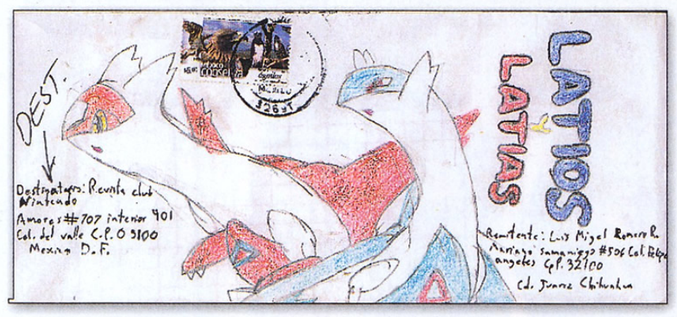

DIKALEA ADELEINE QUE LA APOYO
SI CLAPTA
CUBRAME!! SOLDADOS VOY SACAR DE ACUA SHAHLIN!
PANTEON
EL CONEJO


Rebert Luis mosquea
Calle jose Reyes #5
San Fco de macoris
Rep. Dom.
Destino:
Revista club nintendo
Amores 707 int. 401
Col. del valle
C.P. 03100
Mexico D.F.
REPUBLICA DOMINICANA

Remitente
Emanuel Alvarez Godinez
Santa Maria 2 sección
Queretaro, Queretaro
Codigo Postal 76130
Lado 01
Destino
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 Primer Piso
Colonia Juárez
Codigo Postal 06600
México, DF
MARIO PARTY 4

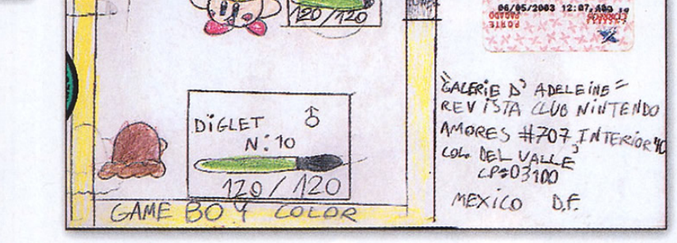

CLUB NINTENDO
ABRIR ESTE SOBRE.

PAPER MARIO

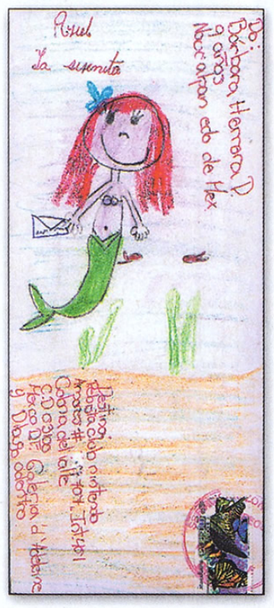

DEST.
LATIOS
LATIAS
Destinatario: Revista club Nintendo
Amores #707 interior 401
Col. del valle C.P. 03100
Mexico D.F.
Remitente: Luis Miguel Ramirez R.
Mariano Escobedo #506 Col. Felipe Angeles C.P. 32100
Cd. Juarez Chihuahua

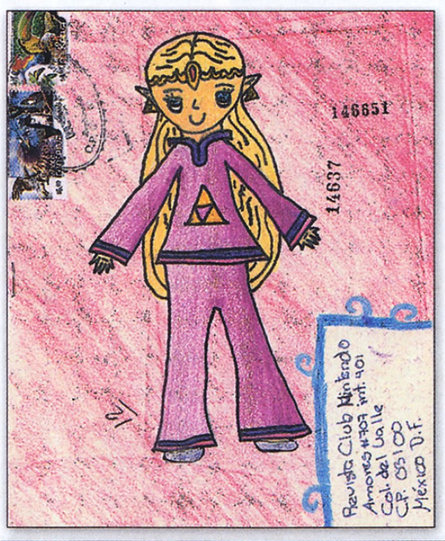
Remitente
Jose A. Mejia Avalos
Carr. Tlax.-Puebla
Secc. 1 # Zacatelco
Tlaxcala C.P. 90740
Destino
Amores #707
Interior 401
Col. del Valle
C.P. 03100
Mexico D.F.

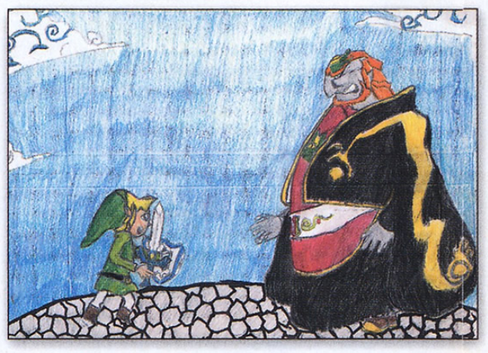
LARA CROFT
TOMB RAIDER

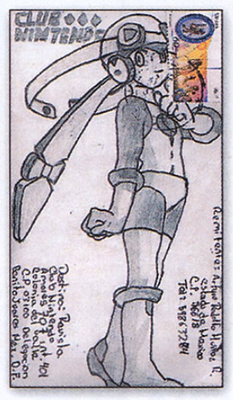

¿KIRBY? ♂
N: 10
120/120
DIGLET ♂
N: 10
120/120
GAME BOY COLOR
SANTIAGO 12
$420
05/05/2003 12:07
GALERIE D' ADELEINE
REVISTA CLUB NINTENDO
AMORES #707 INTERIOR 401
COL. DEL VALLE
CP: 03100
MEXICO D.F.

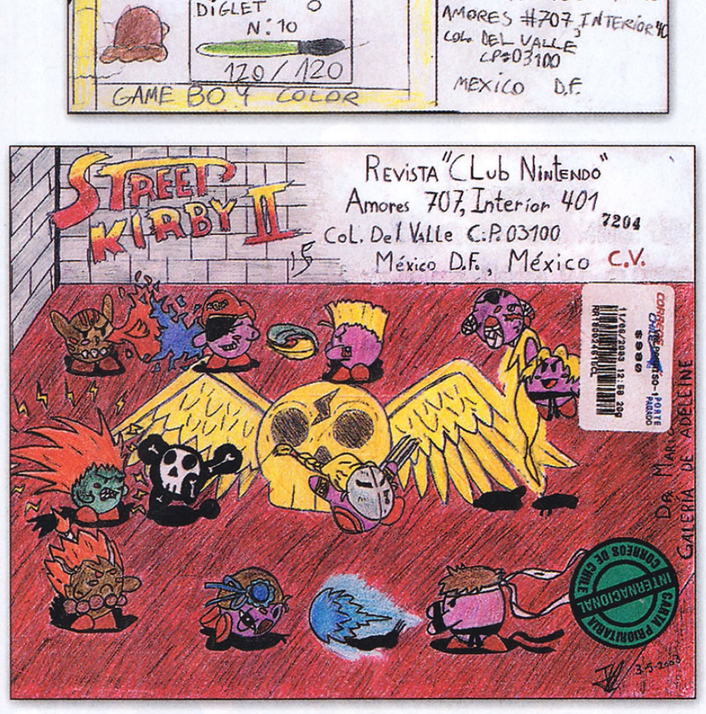
THE LEGEND OF
ZELDA
LINK


Postal
La sirenita
Di: Barbara Herrera P.
Lopez
Naucalpan edo de Mex
Destino
Revista Club Nintendo
Amores #707 Int. 401
Colonia del Valle
C.P. 03100
México D.F.
Galeria d'Adeleine
y Diaz adorno


146651
14637
Revista Club Nintendo
Amores #707 Int. 401
Col. del Valle
C.P. 03100
México D.F.




CLUB NINTENDO

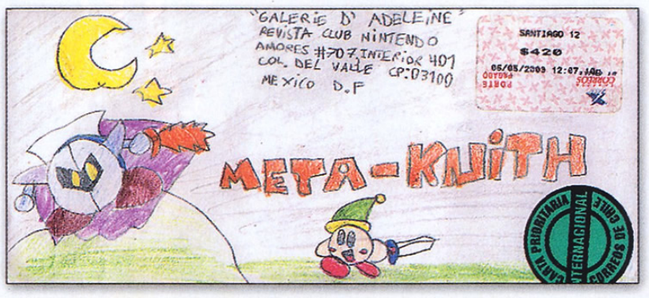

STREET KIRBY II
Revista "Club Nintendo"
Amores 707, Interior 401
Col. Del Valle C.P. 03100
México D.F., México C.V.
7204
D.G. Marco Antonio Galeria de Adeleine
CORREOS DE CHILE
CARTA PRIORITARIA INTERNACIONAL

Diego Fernando Rosales
Calle Sardinas 13 Int. Flores
Col. Del Valle C.P. 03100
Delegación Benito Juarez
México D.F.
HITMAN 2

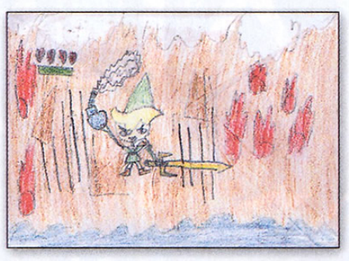
Conker's
B.F.D.

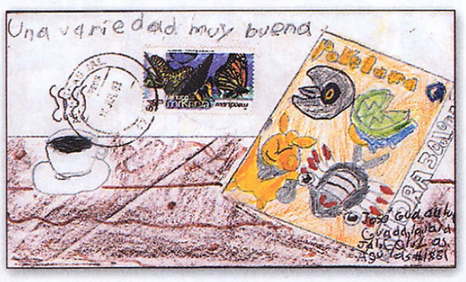
Amores No. 707 Int. 401
Col. Del Valle
C.P. 03100 Mexico
POR AVION
AIR MAIL
Revista Club Nintendo
Amores No. 707 Int. 401
Col. Del Valle C.P. 03100
Mexico D.F.

MARIO PARTY 4
only for
nintendo GAMECUBE
SANTIAGO-35
$270
13/06/2003 19:01 5g
CORREOS CHILE
Revista club nintendo
Amores #707 interior 401
colonia del valle
C.P. 03100 mexico, D.F
Gianfranco Botatto Flores, Chile

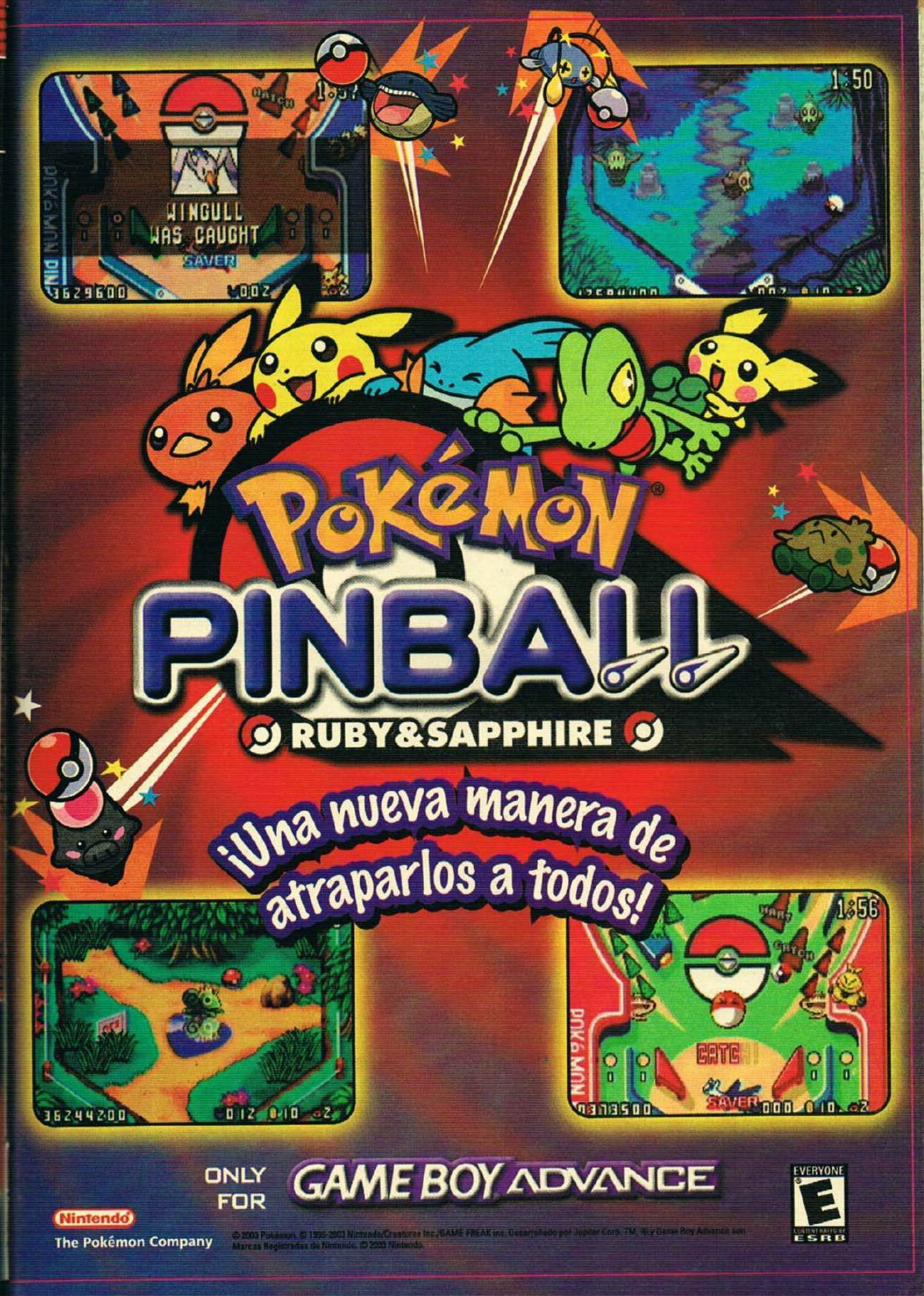

"GALERIE D' ADELEINE"
REVISTA CLUB NINTENDO
AMORES #707, INTERIOR 401
COL. DEL VALLE CP: 03100
MEXICO D.F
SANTIAGO 12
$420
05/05/2003 12:07
META-KNIGHT
CARTA PRIORITARIA INTERNACIONAL
CORREOS DE CHILE

Jonathan Josue Ajpacaj Hernandez
3er 4-60 zona 8
Colonia chacrinela.
Ciudad de Guatemala
Guatemala, C.A.
Amores #707 int. 401
Col. del valle C.P. 03100
México, D.F.




Una variedad muy buena
Pokémon
POKEBALL

Amores No. 707
Col. Del Valle
C.P. 03100 México D.F.


WINGULL
WAS CAUGHT
SAVER
POKéMON PINBALL
Pokémon
PINBALL
RUBY&SAPPHIRE
¡Una nueva manera de atraparlos a todos!
CATCH
SAVER
ONLY FOR
GAME BOY ADVANCE
EVERYONE
E
ESRB
Nintendo
The Pokémon Company

QHDD...

que hay dentro de...

Dragon Ball

Con la salida de los juegos; Dragon Ball Z: The legacy of goku, para AGB y mas recientemente Dragon Ball Z : Budokai para GCN, el furor que despertó esta serie esta de regreso, y es que hablar de Dragon Ball es hablar de uno de los animes más famosos de todos los tiempos.

Todos conocemos las aventuras de Goku y compañía dentro de Dragon Ball, manga realizado por el famoso Akira Toriyama allá por el año de 1985, entonces era publicado por en una revista llamada "Shonen Jump". Gracias al éxito que logro el manga en 1986 se decidió realizar la historia animada, en la cual como todos sabemos se ralatan las aventuras de cómo Son Goku y sus amigos deben encontrar las esferas del dragón las cuales pueden cumplir un deseo al reunirlas todas.

Pero ¿que fue lo que dio origen a Dragon Ball? Pues aunque parezca raro Dragon Ball esta basado en una novela china de nombre "Peregrinación al Oeste" esta novela fue escrita por Wu Cheng que vivió en la época de la dinastía Ming (1368-1644). La novela narra la historia de un monje Budista de nombre Tang Xuangzang quien después de muchos años de entrenamiento tanto físico como mental, se da a la nada fácil tarea de recobrar las antiguas escrituras Budistas que están en la India, pero no esta solo ya que recibe la ayuda de "El rey Mono".

Este ultimo es el personaje principal de la novela, su nombre es Su Wukong, y tiene la obligación de proteger a Tang Xuangzang durante todo el recorrido. El rey mono, es una especie de "elegido" por los dioses los cuales le han dado muchas habilidades como; súper fuerza, el poder volar, y una especie de sexto sentido que le indica cuando hay demonios cerca. Pasando a lo que es la personalidad del rey mono, es descrita en la novela como un ser con un alto sentido de la justicia, por lo tanto solo usa sus poderes cuando es necesario y nunca para iniciar una pelea sin sentido.

Como ya lo habrán notado; nuestro héroe Goku esta basado en el personaje de "El Rey Mono", para empezar el nombre "Son Goku" esta realizado teniendo como base el del Rey Mono; Su Wukong. Aunque Son Goku no es un elegido de los dioses como el rey mono, si tiene varios, si no es que todos sus poderes, como es el caso de la gran fortaleza física, la capacidad para volar, y el sexto sentido de el Rey mono, que puede ser interpretado como la capacidad que tiene Son Goku para detectar el "Ki" (Energía interna) de todos sus enemigos.

Es un hecho que existen muchas similitudes mas entre estos dos personajes, Son Goku y el Rey Mono. Como el hecho de que el Rey mono para dar el golpe final a sus enemigos se transforma en un mono gigante, al igual que Son Goku en algunos capítulos de su serie, dentro de la novela de el Rey mono también aparecen dragones, solo que estos no conceden deseos, pero son importantes para una comparación mas, ya que uno de estos dragones le regala a el Rey Mono un bastón mágico, el cual tiene la capacidad de alargarse y este mismo dragón aparte de el bastón le obsequia un traje muy parecido (por no decir idéntico) al que utiliza Son Goku durante la primera etapa de la serie.

Como todos sabemos el medio de transporte por excelencia de Son Goku es su "Nube Voladora" que le regalo el maestro Roshi después de que Son Goku demostró que era portador de un corazón puro e inocente, este ultimo elemento también es tomado de la leyenda de el Rey mono, ya que este ultimo también podía viajar en "Nubes Voladoras", pero ha diferencia de la de Son Goku que podía "pensar" y "decidir" quien la montaba y quien no, el Rey Mono contaba con la habilidad de controlar el viento (no, no usaba el Wind Waker de Link) por lo que el solo se subía a una nube y cambiando la dirección del viento podía viajar cómodamente.

Pero no solamente se basaron en la novela china para la creación de Son Goku, también tomaron elementos para el universo donde se desarrolla la historia. Por ejemplo; en Dragon Ball existe el cielo y el infierno, en el primero se representa a las "al mas" de los personajes de la misma manera que en el contexto de el Rey mono, así como en el infierno plagado de ogros, aunque estos últimos en Dragon Ball son de carácter hasta cierto punto amistoso y simpáticos, pero en el Rey mono, son verdaderos demonios que tratan de impedir que Tang Xuangzang y Su Wukong (Rey mono) recuperen las Sagradas Escrituras Budistas.

Dentro del mundo de la leyenda del Rey Mono, el cielo esta dividido en cuatro puertas; la del norte, sur, este y oeste, cada una con un guardián que custodia su territorio de posibles invasores. En Dragon Ball el cielo también esta dividido en cuatro partes cada una custodiada por un Kaiosama.

Al final de la historia del Rey Mono, logran recuperar las Escrituras Budistas después de muchos problemas y contratiempos ocasionados por infinidad de demonios y hasta otros monjes budistas que eran poseídos, pero el principal enemigo que tuvieron durante su recorrido fue Sakyamuni, un demonio que bien se podría interpretar como Piccolo, solo que este no se vuelve "bueno" al final.

La leyenda del rey mono, es todo un fenómeno de mercadotecnia en china, ya que puedes encontrar desde figuras de colección de los personajes de la novela hasta tarjetas al estilo de los juegos de Magic.

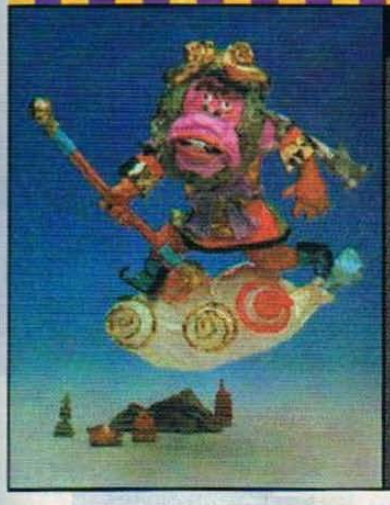
Obviamente uno de los medios que no podían quedarse sin la presencia de este mítico personaje son los videojuegos. El rey mono ha aparecido en varios videojuegos algunas veces basándose totalmente en la leyenda, y otras como invitado.

Uno de las primeros intentos en llevar la leyenda a un juego fue China Gate (Arcadia), en este juego podías escoger de entre tres personajes, un Demonio, un Cerdo, y al Rey mono que aparecía bajo el nombre de Gocoo, lo cual ya sabemos a que se debe. En este juego tu objetivo era muy simple, ya que tenias que avanzar a lo largo de cuartos los cuales estaban llenos de enemigos bastante molestos, y una vez que te encargabas con la ayuda de tu báculo sagrado de ellos, enfrentabas a un jefe de escena, el cual era un demonio, y todos los demonios son basados en los que enfrenta el rey mono dentro de la grandiosa leyenda.

Pero el rey mono también ha hecho acto de presencia en otro tipo de juegos, aunque no como protagonista, como es el caso de Marvel vs Capcom 2 de Arcadia, donde aparece un personaje de nombre Son-Son, quien es ni mas ni menos que el rey mono, el cual hace gala de todas sus habilidades como transformarse en mono gigante, usar su báculo sagrado y lo mas representativo su nube voladora.

Como te podrás dar cuenta la Leyenda del Rey mono ha sido fuente de inspiración para varios proyectos, pero ninguno tan importante como Dragon Ball, ya que gracias a esta serie se despertó un gran interés en la leyenda del Rey mono, y por lo tanto ayudo para que esta gran novela se conociera fuera de China.

Dragon Ball Y la leyenda de el Rey mono tienen bastantes similitudes y nos tomaría bastante tiempo el hablar de todas ellas, por eso decidimos solo hablar de las mas importantes y representativas, todo esto para que tuvieras una mejor idea de cómo fue el nacimiento de Dragon Ball.



Datos Curiosos de Dragon Ball y El Rey Mono.

* Kame-Hame-Ha, significa "Ataque de Ola de la escuela de la Tortuga", este nombre fue tomado de un antiguo Rey Hawaiano que poseia un fisico impresionante.
* En 1978 se realizo la película "El Rey mono contra el Demonio de Hueso Blanco", la cual fue distribuida a mas de 80 paises.
* Akira Toriyama creador de Dragon Ball, declaro que le gustaria escribir una historia donde los protagonistas fueran Mr. Satan y Boo, ¿qué tal?.
* La serie de TV "Peregrinación al Oeste" consta de 41 capítulos, en los que se adapto la novela original.
* Al terminar Dragon Ball Z, Toriyama no quiso seguir con la serie pero era tanto su éxito que el público queria mas de Son Goku y sus amigos, así que Toei (Casa Productora de la animación) decidió continuar la serie en una tercera parte llamada Dragon Ball Gt, pero ya sin Toriyama como dibujante y escritor.
* Las figuras de colección de El Rey mono en China, anualmente reportan cantidades que sobrepasan los de otros personajes famosos como el mismo Mickey Mouse.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

TODO COMENZO CON UN DESEO...

¿Alguna vez has deseado que un mundo de fantasía fuese real? si lo deseas con suficiente fuerza, puede que esto ocurra. Marche, Ritz y Mewt despertaron para encontrar su pueblo de San Ivalice reemplazado por un mundo maravilloso llamado Ivalice. En algún punto entre ambos, está la llave para regresar a casa, pero no todos desean volver cuando la fantasía se convierte en realidad en el título más aclamado de Square Enix para el GBA.

Referencia de
Alcohol
Violencia

© 2003 Square Enix.
All Rights Reserved.
Licensed by Nintendo.

St. Ivalice Reconstruido

Experiencias muy interesantes te aguardan en el reino de Ivalice, donde solamente los más fuertes pueden sobrevivir. Cada decisión que tomas cambia la forma del mundo y forja el futuro. El sistema de juicio agrega un nuevo nivel de estrategia a las batallas dandoles mucho más reto.

UNA HISTORIA EPICA

Después de leer un misterioso libro, Marche, Mewt y Ritz encuentran su pueblo reemplazado por un mundo de ensueño lleno de criaturas extrañas. Los clanes pelean por la atención de una reina tiránica. ¿Podrá Marche regresar a casa pagando un alto costo al destruir la felicidad de sus amigos o aceptará su nueva vida en Ivalice?

EL SISTEMA DE JUICIO

La reina de Ivalice ha declarado que cualquier ley que el príncipe desee, será llevada a cabo al pie de la letra por los jueces reales. Quien desobedezca la ley durante una batalla tendrá un juicio rápido, los culpables tendrán que pagar una multa o serán llevados prisioneros. Revisa las leyes antes de entrar en combate.

Algunas actividades ilegales tienen castigos mas severos que otros. Un juez usa unas tarjetas amarillas y rojas contra los infractores durante las batallas. Las amarillas indican que debes pagar una fianza y las rojas indican que debes ir a prisión.

Por cada tarjeta amarilla que recibas tendrás que pagar una suma de dinero al final de la batalla. Las multas pueden ser cubiertas con Gil o con tarjetas, también hay castigos sobre los status de cada personaje, puedes perder AP o los tesoros que hubieses podido ganar durante la batalla.

BATALLAS CON TACTICA

Cada batalla en Ivalice está construida sobre un sistema estratégico por turnos. La selección y colocación de los miembros de tu equipo son la clave para el éxito, pero hay otros elementos igualmente importantes. Cuando una unidad da el último golpe, recibe un Judge Point (JP) que te permite ejecutar movimientos especiales.

La Magia y los Totema

La mayoría de los trabajos tienen magias que se pueden aprender al equipar armaduras o armas especiales. Por ejemplo, un Mago Blanco puede aprender "Cure" al equipar un "white staff", pero hay una magia que no depende de los trabajos, esta es la magia para invocar a los Totema.

SISTEMA MAGICO: RECONOCE LOS ELEMENTOS

El sistema mágico esta basado en elementos, cada hechizo tiene un tipo de elemento y causa mucho daño a su elemento contrario. Hay muchos elementos en Ivalice, tres de ellos se explican a continuación. La mayoría de los hechizos tienen cierto alcance que afectará a los personajes más cercanos al lugar donde éste se origine.

ELEMENTO SANTO

El elemento santo está representado por el color blanco. Los monstruos e ítems de color blanco generalmente son de este elemento y los hechizos de este elemento y de curación no les causan daño. Éstos hechizos si hacen daño a criaturas obscuras.

ELEMENTO DE FUEGO

El rojo es el color de este elemento, asi que los monstruos color rojo al igual que los items también son de fuego. si atacas a un enemigo de este mismo elemento, lo curarás en lugar de dañarlo. El elemento opuesto al fuego es el hielo.

ELEMENTO DE HIELO

El color azul representa al hielo asi que los monstruos, items y equipo de este color son de hielo. Si atacas a un enemigo de hielo con un hechizo de hielo, en lugar de hacerle daño sólo harás que recupere su energía, lo mejor es atacar con fuego.

TOTEMA: LAS BESTIAS SAGRADAS

El sagrado Totema protege miteriosos cristales por todo el reino de Ivalice. Cuando destruyes un cristal, el Totema que lo custodiaba se unirá a tu equipo. Cada Totema está unido a una de las cinco razas, los personajes sólo pueden invocar a los Totema de su propia raza.

El costo para invocar a un totema es de 10 JP (Judge Points) así que ten cuidado. El primer Totema que recibes es Famfrit, el Totema Moogle.

Cuando invoques un Totema, el poder del guardián destruirá a casi todos los enemigos en el área. El mejor momento para invocarlos es ante un jefe poderoso.

Modifica a los Personajes y sus Trabajos

El crecimiento de un personaje esta limitado sólo por su raza. Al cambiar su trabajo un personaje se vuelve más diverso. Enseña a tu equipo una amplia variedad de habilidades para que las aprendan a la perfecciôn. Cada unidad puede usar dos habilidades de su trabajo en batalla. ¡Experimenta con todos!

DIVERSAS OPCIONES

Los status de cada miembro de un clan cambiarán dependiendo de su trabajo, pero los status base son importantes. Debes tomar en cuenta el trabajo inical de la unidad cuando decidas cambiar su trabajo.

SISTEMAS DE TRABAJOS COMPLEJOS

Cada vez que un miembro del clan cambie de trabajo su apariencia cambiará (excepto los protagonistas). Con un nuevo trabajo, también ganan acceso a nuevas habilidades, armas y armaduras. Si escoges el trabajo correcto para un personaje, incluso puedes abrir trabajos para expertos.

Intercambios y las Misiones Multiplayer

La estratégia alcanza un nivel mayor de profundidad en las misiones multiplayer disponibles únicamente cuando te conectas con un amigo. También, por un precio, puedes intercambiar unidades e ítems con un amigo en el Pub al conetar dos Final Fantasy Tactics Advance.

INTERCAMBIA ITEMS Y UNIDADES

Si tu clan carece de Phoenix Down o miembros Bangaa, habla con un amigo para intercambiar ítems y unidades. El intercambio de unidades es una excelente forma de agregar miembros a tu clan. El Pub te cobrará mucho dinero así que aprovéchalo muy bien.

Selecciona Link en el mapa del mundo para entrar al Pub, ahora escoge "Trade items" o "Trade Units" para empezar.

El intercambiar no es gratis, así que antes de aceptar una transacción, asegurate de tener al menos 5,000 Gil.

MULTIPLAYER: MISIONES COOPERATIVAS Y COMPETITIVAS

Conéctate con un amigo para acceder a los secretos de Ivalice juntos. Cooperen para derrotar a un jefe o, vean quién puede derrotar la mayor cantidad de monstruos en una misión. Estas misiones ofrecen tesoros que no puedes encontrar en ninún otro lugar.

En las batallas del modo cooperativo, tú y tu amigo tomarán turnos para atacar a los jefes.

Cuando escojas que personajes usar, piensa como puede ayudar a los de tu amigo.

Las Razas de Ivalice

Las cinco razas de Ivalice son únicas tanto en su apariencia como en sus especialidades. Tendrás que reclutar miembros de cada raza en tu clan, pero la composición específica de éste depende de ti y cambiará durante tu aventura. Algunas razas son más raras de encontrar que otras.

BANGAA

Los Bangaa son una raza tipo reptil, conocidos en Ivalice por su fiereza en las batallas. Su enorme poder y defensa los hacen los mejores candidatos para hacer daño físico y resistir el embate de los ataques.

HUMANOS

Los humanos son las raza más común y la más equlibrada de Ivalice. Pueden aprender la más amplia variedad de trabajos y tienen un ataque y defensa promedio. Son ideales para casi cualquier trabajo.

MOOGLES

Los Moogles son una raza traviesa que adoran la diversión. Se especializan en usar herramientas y magia. La mayoría de los trabajos de Moogles son únicos de estas pequeñas criaturas y armonizan con su estado de ánimo.

NU MOU

Los Nu Mou son tranquilos y pacíficos, pero también son los que mejor saben usar la magia en todo Ivalice. los Nu Mou brillan en la batalla arrojando hechizos a sus enemigos a la distancia o apoyando a los de su clan.

VIERA

Las Viera son una raza de mujeres hermosas con gran agilidad, espiritualidad y fineza. Sus trabajos combinan elementos de velocidad, camuflaje y pueden usar magia, esto las hace muy valiosas y peligrosas.

Las Razas y sus Trabajos

Cada raza tiene trabajos exclusivos y trabajos para expertos. Cuando reclutes a un nuevo miembro, éste debe estar bien balanceado. Puedes tener hasta 24 miembros en tu clan (incluida Marche) y hay un total de 34 trabajos. En esta lista, los trabajos en color rojo son para expertos.

BANGAA	HUMANS	MOOGLES	NU MOU	VIERA
GUERRERO	ARQUERO	ANIMISTA	MAGO NEGRO	ARQUERO
MONJE BLANCO	MAGO NEGRO	MAGO NEGRO	DOMADOR	ESGRIMISTA
OBISPO	SOLDADO	LADRON	MAGO BLANCO	MAGO BLANCO
DRAGON	LADRON	PISTOLERO	ALQUIMISTA	ASESINO
GLADIADOR	MAGO BLANCO	JUGLAR	ILUSIONISTA	ELEMENTALISTA
DEFENSOR	MAGO AZUL	UTILERO	METAMORFO	MAGO ROJO
TEMPLARIO	PELEADOR	CABALLERO MOG	SABIO	FRANCO TIRADOR
	CAZADOR	MAGO DEL TIEMPO	MAGO DEL TIEMPO	INVOCADOR
	ILUSIONISTA			
	NINJA			
	PALADIN			

APRENDE TRABAJOS PARA EXPERTOS

Un trabajo para expertos aparece solamente después de que un miembro del clan de la raza apropiada ha aprendido las habilidades de uno o dos trabajos. El ejemplo de la derecha detalla como crear a una Viera elementalista.

MAGA BLANCA

Comienza con una Viera que sea tipo Mago Blanco y permite que domine al menos una habilidad de un Mago Blanco.

ESGRIMISTA

Usa tu Viera (con una hablidad de Mago Blanco) en batalla y permite que domine una habilidad de Esgrimista.

ELEMENTALIST

Después de que tu Viera domine una hablidad de Mago Blanco y una de Esgrimista, transformala en una e lemtalista.

Equipa a los Personajes y Aprende Habilidades

La clave para aprender habilidades es cambiar el equipo de tu clan tan pronto como logren dominar las anteriores. Necesitas equipo adecuado para hacerlos fuertes.

RANURAS DE EQUIPO

Cada personaje tiene cinco ranuras para su equipo. En la mayoría de los casos cada personaje puede usar sólo un arma, una armadura y un casco. Las otras dos ranuras estan reservadas para accesorios, escudos y armas que usen con dos manos.

Escoge el quipo que quieras reemplazar en la pantalla de status de tu personaje.

Busca en tu inventario, cualquier Item marcado puede ir en una ranura.

ARMAS Y HABILIDADES

Los personajes aprenden habilidades al usar armas, pero algunas armaduras y escudos también tienen abilidades. Al participar en batallas, los miembros de tu clan ganan AP (Ability Points), los cuales les permiten aprender esas habilidades.

Presiona el botón R para ver las habilidades marcadas que posee una pieza de tu equipo.

Cierto equipo no posee ninguna habilidad asi que el personaje no aprenderá nada.

EQUIPA UN ARMA

Escoge un arma optima para tu trabajo y que tenga una habilidad que puedas usar.

DOMINA HABILIDADES

Usa el arma hasta que domines la habilidad permanentemente.

EQUIPA UNA NUEVA ARMA

La habilidad que ya aprendiste la podrás usar en un nuevo trabajo aún con un arma nueva.

PANTALLA DE STATUS DE TUS PERSONAJES

Accesa el menú de los miembros de tu clan en el mapa general, ahí podrás ver el status de cada unidad. En la pantalla puedes ver los detalles de cada uno de ellos, cambiar su equipo, revisar sus habilidades, cambiar de trabajo o expulsar a alguien de tu clan.

1. Nombre del personaje, trabajo, tarjetas amarillas y rojas recolectadas, nivel y puntos de experiencia para el siguiente nivel.
2. Datos sobre el ataque y defensa de tus armas y magia. Datos sobre la movilidad, saltos y reflejos para esquivar de tu personaje.
3. Energía, Magia y Judge Points obtenidos (los JP obtenidos pueden ser usados para hacer combos e invocar a los Totema).

EQUIPA LAS HABLIDADES

Cada personaje puedes usar hasta 5 habilidades, dos habilidades de acción, una de reacción, una de apoyo y una para crear combos. Las habilidades de acción determinan lo que puedes hacer durante una batalla.

ESCOGE HABILIDADES

cuando los miembros de tu clan aprenden habilidades para más de un trabajo, puedes equipar las habiliades aprendidas en las ranuras de habilidad de acción. Esto te permite darle a un personaje habilidades extra.

CAMBIA DE TRABAJO

Cuando los miembro de un clan cambian de trabajo, sus habilidades asignadas automáticamente cambian por las del nuevo empleo (debes re-equiparlas). Configura tus personajes reasignando las habilidades que prefieras.

EL MUNDO DE IVALICE

El menú del mapa general de Ivalice es tu herramienta de navegación para alcanzar las tierras mas lejanas de este mundo magico. La mayor parte de la acción comienza en este mapa, el mapa del mundo de Ivalice, así que aprende como usarlo ya que es escencial para tu aventura.

MAPA GENERAL DE IVALICE

MAP KEY

- A Revisa la ley local
- B Terrenos vacios
- C Simbolo del pueblo
- D Cursor de selección
- E Simbolo del terreno
- F Fondos del Clan
- G Dia y mes en Ivalice

MENU DE TU EQUIPO

En este menú puedes ver a los miembros de tu clan y sus pantallas de status así como tu inventario. Presiona R para organizar tu clan y L para cambiar el orden de los objetos.

MENU DEL CLAN

El menú de tu clan muestra todos los detalles sobre ellos, incluyendo su status y su título, también muestra las misiones, ítems de las misiones, clans de apoyo y mucho más.

MENU PARA EL LINK

El menú para el Link es donde puedes accesar al Pub multiplayer y puedes cambiar ítems y unidades o participar en misiones. Entra a éste menú sólo cuando juegues con un amigo.

LISTA DE AREAS

La lista de áreas muestra cada lugar que has puesto en tu mapa. Cuando escoges un área de la lista y presionas A, el cursor se moverá a esa área automáticamente para tu referencia.

MENU DEL SISTEMA

El menú del sistema muestra opciones importantes. Puedes salvar tu juego, cargar un nuevo archivo o cambiar las opciones en "System menu".

EVENTOS EN EL MAPA GENERAL

Parte de tu tiempo transcurrirá en el mapa general de Ivalice al igual que en las áreas individuales. Cada decisión cuenta ya que todas ella van forjando el mundo de Ivalice.

COLOCA SIMBOLOS DE LUGAR

Después de ciertas misiones, recibirás un símbolo de lugar. Puedes colocar el símbolo en un terreno vacío en el mapa general. En estos lugares puedes poner pueblos y puedes buscar tesoros.

BUSQUEDA DE TESOROS

Cuando coloques un símbolo en el mapa general, algunas veces otros símbolos se agitarán, indicando que has descubierto un tesoro

BATALLAS AL AZAR

Eventos en la trama y con otros clanes en el mapa general casi siempre resultan en batallas al azar. Todas las btallas ofrecen tesoros, Gil y AP. El ganar estas batallas es una exelente forma de mejorar tu clan.

Lugares Importantes de Ivalce

Pertenecer a un clan es todo un estilo de vida en Ivalice, por ello los establecimientos han abierto sus puertas para abastecer sus necesidades. Aunque claro, mientras más áreas verdes tengas, mejores tratos podrás hacer.

EL PUB: MISIONES Y RUMORES

Cada pueblo tiene un Pub donde los clanes se reunen para compartir información, rumores y comprar o cancelar misiones. Los rumores te pueden llevar a abrir nuevas misiones. Revisa los Pub tan seguido como te sea posible.

MISIONES DE ENVIO (NO BATALLA)

Muchas de las misiones que puedas comprar en los Pubs no son batallas, estas se llaman Dispatch Missions, en las cuales puedes enviar a un miembro de tu clan a competir en una misión sólo.

MISIONES DE ENVIO

Para aceptar ciertas misiones de envío, la mayoría de las veces tu clan deberá tener un ítem o trabajo específicos. Cada unidad te dejará saber si desea ir a una misión. El miembro del clan que envíes se las tendrá que arreglar por sí sólo hasta el fin.

0%

Los personajes se pondrán de rodillas al escogerlos si es que es posible que fallen.

50%

Los personajes se pondrán de pie cuando tengan oportunidades de ganar.

100%

Los personajes brincarán si están seguros de obtener la victoria.

MISIONES REGULARES

Los ciudadanos de Ivalice pueden pedir la ayuda de un clan. Puedes aceptar una misión regular por una pequeña cuota. Algunas veces tendrás que cumplir con requerimientos específicos.

SELECCIONANDO MISIONES

Hay cuatro tipos de misiones: Encuentro, Area libre, No de batalla y Regulares. Cada una tiene un icono en la lista de misiones del Pub. Las cuotas pueden variar.

DESCRIPCION DE LA MISION

La descripción de la misión ofrece información acerca de la misión, su localización y quién pide la ayuda.

DIAS PARA TERMINAR LA MISION/RECOMPENSA

Sabrás cuantos dias tienes para terminar tu misión y cual es la recompensa por terminarla.

REQUERIMIENTOS DE LA MISION

La última página de la información de la misión muestra los requerimietos como habilidades, trabajos e ítems.

LA TIENDA DE CYRIL

La primer tienda que frecuentes se encuentra en Cyril, pero en cada pueblo encontrarás una. Revisa sus inventarios ya que cambian constantemente.

EL GUARDIAN DE LAS TARJETAS

Después de salvar a Ezel Berbier, él te dirá sobre su tienda secreta de tarjetas en Cadoan. Cambia tarjetas de leyes y anti-leyes en su tienda. El nivel de la tarjeta y rareza determinan su tarifa.

EL BANCO DE LOS MONSTRUOS

Cualquier monstruo que captures con la habilidad para capturar de un cazador, será llevado al banco de los monstruos para que puedas pasar tiempo con ellos. Críalos y aliméntalos con ítems.

El banco de monstruos estará vacío hasta que captures a un monstruo. Escoge de tu lista de opciones para ver a tus monstruos.

Los monstruos tienen su propia personalidad, gustos y disgustos. Tus monstruos te querran más si les das los ítems que les gustan.

Los Clanes de Ivalice

Los clanes viajan por todo Ivalice, compitiendo por áreas verdes, fama y tesoros. Saber manejar a tu clan en el menú es esencial para obtener el éxito.

TITULO DE TU CLAN

Después de darle un nombre a tu clan, recibirás un título con el cual los ciudadanos podrán reconocerlo. Éste título refleja tu nivel y reputación. Las misiones que tomes y las áreas que poseas también influyen.

LISTA DE MISIONES

La lista de las misiones muestra cualquier misión que hayas aceptado en un Pub local pero que no has terminado. Escoge una misión y presiona A para ver los detalles.

REPORTE DEL CLAN

El reporte del clan muestra (en orden numérico) todas las misiones que tu clan ha terminado. Escoge una misión y presiona A para ver los detalles.

AREAS VERDES

Revisa tus áreas verdes en el mapa general con la opción de "Clan Turf". Los símbolos grises son áreas sin reclamar, los rojos son áreas que están bajo ataque y los normales son tus áreas.

ITEMS DE MISIONES

La opción de "Mission Item" muestra todos los ítems para tus misiones. Escoge un ítem y presiona el botón A para descartar ese ítem o usa Select para ver su descripción.

TARJETAS DE LEYES

Tu clan puede poseer hasta 20 tarjetas anti-leyes a la vez. Puedes ver las tarjetas en menú de "Law Cards". Presiona Select para ver a detalle tus tarjetas Anti-leyes.

CLAN DE SOPORTE

Cuando te conectes con un amigo puedes registrar a su clan como un "Support Clan" o clan de soporte. La opción de Support Clan muestra el nombre, nivel, y otros datos de los clanes.

STATUS DEL CLAN

Puedes ver los puntos de tu clan, número de áreas liberadas y número de misiones terminadas en la sección de "Clan Status". Por cada 100 "Clan Points" que tengas, tu clan ganará un nivel.

HABILIDADES DEL CLAN

Las habilidades de tu clan se elevan al terminiar misiones. Algunas de ellas requieren que tu clan tenga cierto nivel en una habilidad en específico antes de que puedas aceptar una misión. Las habilidades del clan determinan si te es posible aceptar otras misiones en los Pub.

NIVEL DE COMBATE

El nivel de combate refleja que tan fuerte es tu clan en situaciones de combate.

NIVEL DE HERRERÍA

El nivel de herrería muestra que tan capaz es tu clan de trabajar con metales.

NIVEL DE NEGOCIACION

El nivel de negociacion indica cuan bien puede negociar tu clan con otro clan.

NIVEL DE MAGIA

El nivel de Magia muestra la fortaleza de tu clan en cuanto a magia se refiere.

NIVEL DE APRECIACIÓN

El nivel de apreciación indica la habilidad de tu clan para valuar ítems misteriosos.

NIVEL EN ARTES MANUALES

El nivel en artes manuales muestra la habilidad de tu clan para transformar materiales básicos en ítems útiles.

NIVEL DE RECOLECCION

La habilidad para recolectar indica que tan bien puede juntar tu clan los objetos de la naturaleza que requiera.

NIVEL DE RASTREO

El nivel de rastreo te indica la habilidad de tu clan para rastrear a las personas o a los monstruos.

Estrategias Para una Batalla Tactica

Cada líder de un clan puede brillar en cada batalla, pero un buen estratega se tomará su tiempo y aprenderá de cada encuentro para fortalecer a todos los miembros de su clan equitativamente. Estos son algunos tips:

POSICION Y ORDENES DE ATAQUE DE UNA UNIDAD

Al incio de cada encuentro tendrás que poner en juego cierto número de unidades. Cuando hagas tu selección, ten en cuenta las leyes y tu meta personal. Coloca a las unidades más débiles atrás para su protección.

La lista de ordenes de ataque muestra el orden en el que cada unidad en el campo atacará. Presiona L para ver esta lista durante tu turno. Usala para revisar el estado de tus unidades y así poder planear tu ataque.

Cada unidad tiene un rango de movimiento específico. Algunos ítems, tales como "Dash Boots" mejoran su habilidad para moverse o saltar incrementando su rango de movimiento.

TIPS GENERALES Y TECNICAS

USA EL TERRENO

Aprovecha las ventajas que te da el terreno. Coloca tus unidades de espalda a la pared para evitar ser atacado por detrás y de ser posible ataca desde una posición más alta.

NO DEJES QUE SANEN

Primero derrota a todos los personajes que puedan curar, usar magia o atacar de lejos. Los enemigos con magia blanca pueden curar y revivir a los personajes que ya eliminaste.

USA ATAQUES DE LEJOS

Usa ataques a distancia tales como la magia, flechas y armas cuando sea posible. Con esto puedes atacar sin correr el resigo se sufrir un contraataque.

ESPALDA CON ESPALDA

Cuando el terreno no provea ayuda alguna, coloca a tus unidades a contra espalda para protegerlos de ataques peligrosos por detrás. Cubre a tus heridos de ser posible.

MANTENTE EQUIPADO

Siempre conserva tu inventario lleno de todo tipo de Items para curar, nunca sabes cuando puedas necesitarlos, especialmete cuando la ley prohiba la magia.

EL COLOR DE LA MAGIA

Observa el color de tus enemigos antes de lanzar un hechizo. Si no eres cuidadoso podrías curar a una unidad que intentas eliminar de la batalla.

ESTRATEGIAS DE ATAQUE

ATAQUE FRONTAL

Sin ningún tipo de bonus o penalidades, el ataque frontal será exitoso tan solo el 50% de las veces que lo hagas. Ésta es la elección menos efectiva.

ATAQUE LATERAL

Atacar por un flanco es la elección más común y es una buena decisión. tienes un 75% de posibilidad que tu ataque sea un éxito.

ATAQUE POR LA ESPALDA

Siempre que puedas ataca por la espalda. Tendrás un 88% de oportunidad de que tu ataque sea efectivo y causará más daño.

CUANDO LA FANTASIA Y LA REALIDAD SE ENCUENTRAN

El mundo de Ivalice es igualmente vasto y bello. Te hemos mostrado sólo una pequeña parte de lo que verás en FFTA. Con más de 300 horas de juego, 300 misiones y una enorme cantidad de ítems, tú también serás seducido por la magia de la fantasía.

WARIOWORLD™

El antihéroe más querido, odiado, temido, alabado y consentido de los videojuegos hace su arribo al Nintendo GameCube en una aventura bastante padre que combina el estilo clásico de los juegos de Wario, con la emoción de los títulos de 3D. Como sabemos que este singular personaje tiene miles de fans, vamos a darte un Nintensivo que te ayude a lo largo de este divertido título, así que acompáñanos a recuperar las riquezas de Wario.

Controlando a Wario

Controlar a Wario es sumamente fácil, una vez que aprendas sus movimientos, no pararás de jugar. Los controles son muy básicos, si has jugado antes cualquier juego en 3D, no tardarás nada en dominar los movimientos de Wario, pero eso si, depende de ti usarlos correctamente para poder pasar todos los peligros de los mundos en los que debes buscar las gemas perdidas.

Botón L:

Presiona este botón para abrir la boca de Wario y que use su Hyper Suction para inhalar las monedas. Si lo prefieres, puedes usar el botón Z para este movimiento.

Control Stick:

Con el Stick podrás mover a Wario en todas direcciones en los mundos y navegar en los menús. El Control Pad también te sirve para los menús del juego.

Botón Start:

Con este botón pones pausa y abres el menú del juego para ver lo que llevas.

C Stick:

Este stick te permite manipular la cámara para que tengas una mejor vista desde varios ángulos. Esto te ayuda mucho, especialmente en ciertas partes del juego.

Botón A:

Presiona este botón para saltar; si saltas cerca de un borde, Wario se agarrará de él para subir.

Botón R:

Al presionar R, Wario ejecutará su Dash Attack. Después de saltar, presiona R para que realice un Ground Pound o si llevas algo cargando, una Piledriver.

Botón B:

Este versátil botón te sirve para golpear y si lo dejas presionado, Wario ejecutará un Dash Attack. También te sirve para subir cuando estás al borde de un barranco, recoger ítems o un enemigo que hayas noqueado previamente. Si dejas presionado este botón cuando tienes algo agarrado, cargarás poder para un Mega Toss, si no, simplemente lo lanzarás presionándolo una vez.

Movimientos

Golpe

Cuando se trata de golpear, ¡Wario es el maestro en el uso de los puños! Imagínate cómo golpea en este juego por recuperar sus riquezas. Puedes golpear a los enemigos repetidamente para realizar un mini combo de tres golpes, el cual les causará un gran daño.

Dash Attack

Este movimiento te permite derribar a varios enemigos a la vez. O bien, para escapar de una situación comprometida o evadir un ataque. Puedes hacerlo con el botón R para hacerlo rápidamente, pero si quieres hacerlo con más precisión y dirección, presiona y mantén el botón B. Esta última manera te sirve para dar un doble ataque.

Ground Pound

Después de saltar, presiona R para caer con fuerza al suelo o a lo que esté debajo de Wario. Este movimiento es muy útil para literalmente caerles de sorpresa a los enemigos y también sirve para abrir las puertas que están en el suelo.

Hyper Suction

Con este movimiento no tendrás que estar correteando las monedas que aparecen cada que destruyes algo o a algún enemigo; Wario succionará las monedas que estén cerca de él al presionar el botón L o el Z.

Corkscrew Conk

Este ataque se logra al presionar el botón A antes de que termine un Dash Attack. De esta manera, Wario saltará más lejos y además atacará a todo enemigo que esté en su camino.

Mad Moves

Mega Toss

Al agarrar a un enemigo u objeto, podrás lanzarlo con el botón B, pero si lo dejas presionado, podrás enviarlo mucho más lejos y causarle mucho más daño.

Wild Swing-Ding

Este movimiento es enormemente útil cuando tienes la pantalla llena de molestos enemigos. Al agarrar un objeto o enemigo noqueado, podrás darle vueltas al girar continuamente el Control Stick en cualquier dirección.

Piledriver

Este otro movimiento le causará un daño masivo al enemigo al que se lo apliques. Al agarrar a un enemigo, salta y presiona el botón B para que caigas dando vueltas. Con este movimiento te puedes deshacer de muchos enemigos y abrir puertas..

Items y obstaculos

En el gran mundo en el que Wario debe buscar sus riquezas encontrarás muchos ítems y obstáculos; a continuación te vamos a indicar cuáles son éstos y cómo y para qué sirven, para que entres con el pie derecho al intenso mundo de Wario.

Treasure Button

En cada uno de los mundos de Wario, hay ocho botones de diferentes colores. Cada uno de estos botones hace aparecer un cofre del mismo color en alguna parte del mundo, claro está que debes encontrar los botones, saber cómo presionarlos y encontrar los cofres.

Treasure Pad

Cuando hayas activado el Treasure Button, el cofre aparecerá en este lugar, así que siempre es bueno saber en dónde viste un Treasure Pad para que sepas en dónde buscar el cofre.

Statue Piece

Ocho piezas de estatua están esparcidas a lo largo de cada mundo de Wario. Júntalas todas para que formes la estatua de Wario y que tu vida suba medio corazón.

Spriteling

Hay cinco de estos pequeños seres a lo largo de cada nivel. Si los liberas, te darán tips muy útiles del juego y te darán un mejor castillo al final del juego.

Red Diamond

Dentro de cada uno de los niveles hay ocho áreas subterráneas, el tesoro a recolectar en este lugar es el diamante rojo, pero no creas que será sencillo.

Stone Doohickey

Esta especie de tótem bloquea la entrada al área en donde se encuentra el jefe de cada escena. Debes darle la cantidad suficiente de diamantes rojos para que puedas continuar con el jefe del nivel.

Bye Bye Ballons

Estos globos te permiten regresar al inicio de cada nivel. Si ya terminaste un área, aparecerán otros que te ayudarán llevándote a un punto avanzado en cada nivel.

Wooden Chest

Estos cofres contienen ajos, muchas monedas o bien, una bomba. Prepárate a agarrar lo que salga, excepto las bombas, claro.

Wooden Trapdoor

Cada nivel tiene muchas puertas de este tipo, que conducen a pasajes subterráneos. Usa tu Ground Pound para que las abras.

Steel Trapdoor

Este tipo de puerta es mucho más resistente que las normales, de manera que debes usar a un enemigo o un elemento del juego para realizar una Piledriver y poder abrirla.

Garlic Dispenser

Esta simpática máquina te despachará una cabeza de ajos para que puedas recuperar cierto porcentaje de vida, pero lo malo es que el precio subirá cada vez que la uses, así que trata de no abusar de ella.

Glue Globe

Estos globos pegajosos no te dejarán hasta que te sueltes saltando; fuera de ser molestos, son muy útiles para alcanzar lugares muy lejanos, así que no los menosprecies.

Enemy Generator

Esta sí es una gran molestia, estos generadores soltarán bastantes enemigos continuamente, para deshacerte de ellos, debes de derrotar al mayor número de enemigos posibles para que estalle y deje muchas monedas.

Unithorn´s Lair

Cuando caes en un abismo, estarás en esta área, donde los Unithorns tratarán de quitarte todo tu dinero; debes encontrar el botón que te sacará de ahí rápidamente.

Wario Head/ Stone Pillar

Estos elementos pueden ser levantados como los enemigos noqueados, pero por ser tan pesados, te tardas más en levantarlos. La parte buena es que cuando realizas uno de tus Mad Moves, éstos causarán fuertes estragos en los enemigos cercanos.

Swirly Spinner

Estas ruedas abren ciertas puertas y la manera de hacerlas girar es realizando un Wild Swing-Ding con un enemigo en la dirección correcta para hacerla funcionar.

Swirly Slab

Este otro elemento te permite elevarte en el aire al realizar un Wild Swing-Ding, muy útil para alcanzar lugares altos.

Flower Bud

Dentro de esta planta hay un disco que hace lo mismo que el Swirly Slab, solamente usa tu Ground Pound para abrirla.

Footprints

En ocasiones, deberás realizar saltos muy precisos en ciertas áreas; para facilitarte las cosas, en ocasiones verás estas huellas para indicarte un lugar seguro por dónde saltar.

Bunny Spring

Wario no tiene la famosa habilidad de su contraparte Mario, de manera que sus saltos son muy reducidos. Para ayudar a Wario a alcanzar algunos lugares altos puedes usar estos resortes, solamente cáeles con un Ground Pound para activarlos.

Spinning Disc

Este disco puede ser activado al golpear el switch y que te sirva como plataforma para que continúes más arriba tu camino.

Freeze Canno

Este es un artefacto que te dejará helado si te acercas sin cuidado. Para evitar sus vapores congelantes, usa tu Ground Pound en su cabeza para dejarlo fuera de combate.

Globe-Tailed Lion

Puedes despertar a este león al golpearlo y usar su globo pegajoso para montarlo; el león recorrerá un circuito para detenerse de nuevo.

Cyclone Generator

Golpea a este generador para que haga un poderoso ciclón que te elevará muy arriba, puedes controlar tu caída para evitarte daño alguno.

Excitement Central

Dentro de este mundo hay dos niveles llenos de peligros, muchas hojas y ruinas antiguas: Greenhorn Forest y Greenhorn Ruins, así que ten mucho cuidado con los enemigos pues pueden aparecer de muchas partes.

Greenhorn Forest

Algunas plataformas del bosque están más arriba de lo que se alcanza a ver, si quieres encontrarlas todas, debes checar qué árboles tienen es caleras en ellos.

Treasure Button Rosa

El primer botón está en la plataforma arriba del área i nicial, debes de eliminar primero a los dinosaurios para poder presionarlo.

Treasure Pad Rosa

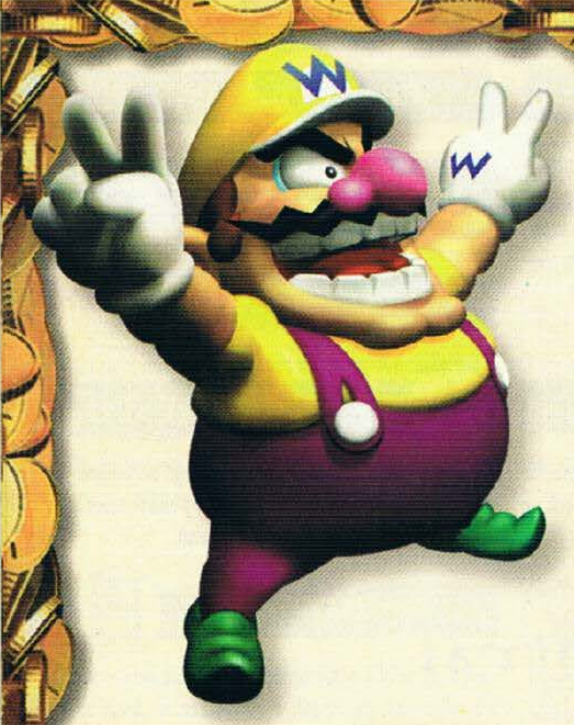
Este cofre aparece en la misma plataforma del botón, debes recordar que no siempre aparece cerca el cofre del botón.

Spriteling Rojo

Esta es la primera vez que verás a uno de éstos seres, para encontrarlos, debes buscar la jaula en donde está prisionero; rómpela con un puñetazo para liberarlo. El primero está sobre un tronco a la vista, casi al principio de la escena.

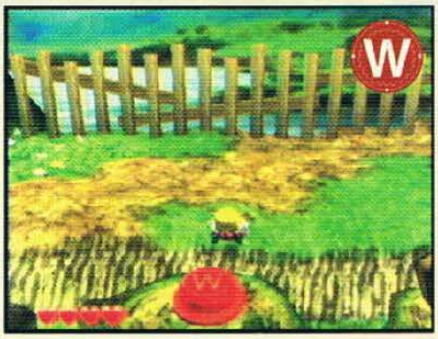
Statue Piece 1 (Cabeza)

Como siempre, siendo la primera pieza es sencilla de encontrar, pero no esperes lo mismo de las siguientes. Esta pieza está pasando la segunda catarata que encuentres, sobre un tronco.



Statue Piece 2 (Nariz/bigote)

Más adelante, antes de la parte donde están los dinosaurios, sube por la escalera para que encuentres esta parte de la estatua.



Treasure Button Rojo

Este botón está sobre el tronco de en medio cerca de donde aparecen muchos dinosaurios, elimina a los enemigos para que presiones el botón sin problemas.

Treasure Pad Rojo

En el tronco de la izquierda del botón está el pad, ahí aparecerá el cofre con el Ruby.

Treasure Button Amarillo

Cuando llegues a donde están los postes de madera, continúa por el camino de abajo para que llegues a donde está el botón amarillo.

Treasure Pad Amarillo

Después de que hayas presionado el botón amarillo, sube por los postes de madera para que llegues a la plataforma que contiene el pad y por ende, el cofre con la joya.

Spriteling Amarillo

La jaula del Spriteling amarillo está sobre un tronco pasando la zona de los postes de madera, derrota a los enemigos para poder liberarlo.

Statue Piece 3 (Pierna Izquierda) /Red Diamond (1)

Esta es la primera área subterránea a la que deberás entrar para obtener un diamante rojo, ítem necesario para enfrentar al jefe de este nivel y una pieza más de estatua. La Wooden Trapdoor está cerca del Spriteling amarillo, usa tu Ground Pound para abrirla. Para alcanzar la gema, debes saltar rápidamente sobre los bloques azules antes de que caigan.

Statue Piece 4 (Pierna derecha)/ Red Diamond (2)

Poco más adelante, podrás entrar de la misma manera a otro pasaje por más tesoros. Aquí deberás cambiar la perspectiva de la cámara para que puedas medir bien tus saltos entre las plataformas.

Spriteling Verde

Este otro duendecito está encerrado en la jaula que está pasando el Bunny Spring pasando el pasaje donde está la pierna derecha. Golpea la jaula para liberarlo.

Statue Piece 5 (Torso)/Red Diamond (3)

Después de usar el conejo rebotador, regresa un poco por el camino de arriba para que encuentres otra Trapdoor. Dentro deberás romper los bloques para hacer una escalera hasta la pieza de la estatua y después, usa tu Ground Pound para que encuentres el diamante rojo.

Treasure Button Verde

Cuando subas a las plataformas superiores, avanza a la izquierda hasta el final para que encuentres este botón. Aquí te enfrentarás a muchos enemigos a la vez, así que usa tu movimiento Wild Swing-Ding para deshacerte de ellos; si te causa problemas el triceratops que está aquí, pégale por la espalda para evitar su garrote.

Treasure Pad Verde

Una vez que hayas presionado el botón, regresa y déjate caer por la escalera para que encuentres el pad correspondiente y puedas reclamar tu tesoro.

Statue Piece 6 (Brazo izquierdo)

Después de obtener el tesoro anterior, regresa a las plataformas superiores, continúa caminando a la derecha y encontrarás la parte de la estatua en una tabla que une dos plataformas.

Treasure Button Verde agua

Este botón está al final de la serie de plataformas superiores, a la derecha de la parte de la estatua del brazo izquierdo. Elimina a los enemigos y presiona el botón.

Treasure Pad Verde agua

Después de presionar el botón, regresa a la izquierda y baja al camino por donde está el conejo rebotador para que encuentres este ítem.

Statue Piece 7 (Brazo derecho)

Esta parte está en una de las islitas en el área de agua debajo del Treasure Pad Azul cielo, elimina a los enemigos para que puedas tomar este tesoro sin problemas.

Red Diamond (4)

Justo debajo de donde está el Treasure Button Verde agua está la entrada al subterráneo que contiene esta preciada gema. Una vez que estés dentro, te enfrentarás a tres pilares de bloques, para alcanzar la gema debes romper cuatro bloques de uno de los pilares de los extremos y tres del de en medio para crear una escalera.

Treasure Button Azul cielo

Este otro botón está en las plataformas que están arriba del área con agua; sube las escaleras para alcanzar la plataforma. Una vez ahí, verás que el botón esta en un árbol algo lejos y no podrás oprimirlo normalmente. Tienes dos opciones: saltar y golpearlo en el aire o bien, usar a uno de los enemigos que están aquí y arrojarlo al botón, aunque ambas maneras son difíciles, te recomendamos que intentes la segunda, de esta manera practicarás un poco a lanzar los enemigos con tino.

Red Diamond (5)

La entrada a este cuarto subterráneo está en la islita próxima a la que contiene la pieza de la estatua del brazo derecho. Aquí deberás controlar a Wario para que pase sin ser dañado a través de un círculo con una bola de picos en medio. Recuerda rotar la cámara para que tengas una mejor vista de la acción.

Treasure Pad Azul cielo

Después de haber presionado el botón de este color, sigue el camino de abajo a la derecha de donde esta la entrada al quinto diamante rojo para que encuentres el pad, pero ten cuidado con los Pterodáctyls que están aquí.

Spriteling Azul

Continúa tu camino para que encuentres a uno de éstos pequeños seres en apuros dentro de su jaula, justo antes de llegar a los puentes colgantes. Deshazte de los pterodáctyls y rescátalo para obtener un tip más.

Red Diamond (6)

Atrás de los troncos por donde está el Spriteling azul está la entrada a este cuarto. Aquí dentro deberás golpear el artefacto rojo para que se forme una escalera y puedas alcanzar el diamante.

Cuando caigas en un pozo sin fondo, llegarás a la guarida de los Unithorns, quienes tratarán de quitarte tus preciosas monedas. Procura evadirlos y golpea rápidamente las cajas para que encuentres el resorte que te lanzará de regreso a la etapa.

Spriteling Morado

Cruzando el puente colgante está el último de estos pequeños en su jaula. ¿Que son muy fáciles de encontrar? No te preocupes por eso, recuerda que es la primer escena, así que no te confíes, los demás serán mucho más difíciles de localizar.

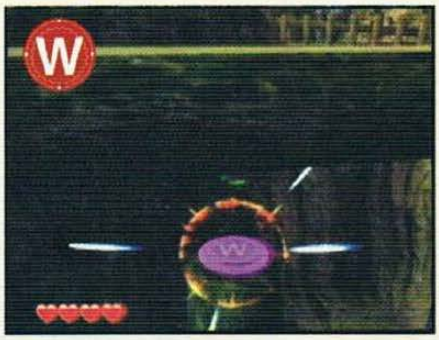
Treasure Button Azul marino

Continúa tu camino por la parte de abajo y encontrarás una pared de bloques, rómpelos usando los poderosos puños de Wario en donde tienen el parche para que encuentres el botón, presiónalo sin más problema.

Red Diamond (7)

No tendrás problema en encontrar esta entrada, está en el mismo sitio que el botón azul marino. Dentro deberás rotar una figura de bloques a manera de que quede en forma de L como lo muestra la foto, solo asegúrate de que esté un poco lejos para que te permita subir.

Treasure Button Morado



Continúa avanzando a la derecha y verás el botón en un tronco que está fuera de tu alcance. Para presionarlo debes subir a la plataforma de madera que está arriba y desde ahí saltar y usar un Ground Pound para caerle encima, no te desesperes si no te sale a la primera, es un poco difícil atinarle.

Red Diamond (8)/Statue Piece 8 (Cadera)

Sube por la escalera y camina a la izquierda para que encuentres la Trapdoor. Este diamante está en una plataforma custodiada por unas bolas con picos, debes medir tu salto y agarrarte de la orilla, inmediatamente vuelve a saltar para que alcances la gema antes de que seas golpeado.

Treasure Pad Azul marino

Para este momento ya debes haber presionado el botón correspondiente, así que sube a las plataformas superiores y camina a la izquierda para que encuentres el tesoro esperándote; pero primero deshazte de los enemigos que se encuentran aquí para poder presionar el botón sin problemas.

Treasure Pad Morado

Como ya presionaste (suponemos) el botón de este color, puedes regresar a los puentes colgantes, pasando está el cofre esperando a que vayas por la gema que contiene, pero no te vayas a caer al vacío o te la verás con los Unithorns.

Stone Doohickey

Para este momento ya tendrás al menos tres Red Diamonds, por lo que podrás deshacerte de esta estatua que te bloquea el camino al jefe de la escena. Una vez que lo quites, podrás usar tu Ground Pound para abrir la Trapdoor y llegar con el jefe. Cerca de aquí, están los ByeBye Ballons, por si quieres regresar al inicio de la etapa.

Jefe

Este reptil musculoso no tiene intenciones de que continúes con tu búsqueda por tus tesoros, pero no debes preocuparte mucho pues es muy lento. Procura mantenerte en movimiento y sitúate detrás de él, ahora dale varios golpes para noquearlo. Agárralo y utiliza uno de tus Mad Moves en él, repite la jugada hasta que lo derrotes.

Si este enemigo se pone a brillar en color rojo, muévete lo más rápido que puedas en círculos para evitar sus ataques, cuando se calme, golpéalo por la espalda sin remordimientos.

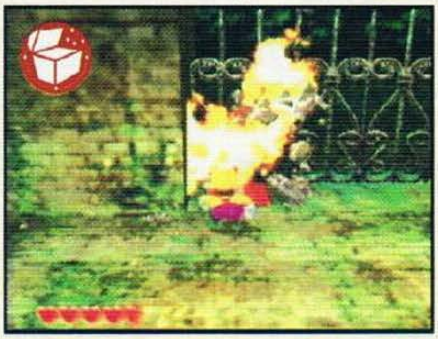
Greenhorn Ruins

Treasure Button Rojo

Al principio de la escena verás una bloque, no lo rompas, sube a él para que puedas alcanzar el botón rojo y lo presiones con un Ground Pound.

Treasure Pad Rojo

Ahora te enfrentarás a nuevos peligros y otras cosas para hacerte más difícil tu jornada; el cofre que aparece en el Treasure Pad Rojo está limitado a cierto tiempo, de manera que debes ser más rápido en encontrarlo esta vez. El pad está en el bloque que usaste para subir, solo rompe los bloques.



Treasure Button Amarillo

Tanto el botón como el pad amarillos están un poco delante de los rojos, pero están ocultos por bloques de piedra que al parecer, no se pueden romper. Debes buscar bien el punto débil de los bloques para empezarlos a destruir y de ahí seguirte. Al final, puedes presionar el botón.

Treasure Pad Amarillo

Este pad está cerca al botón del mismo color, rompe los bloques para encontrarlo y que tomes el tesoro, después, prosigue con tu camino.

Spriteling Rojo

Un poco más adelante, verás al primero de estos diminutos seres en su jaula sobre un pedestal, antes de llegar con los dinosaurios.

Spriteling Amarillo

Las jaulas de los Spritelings están en pedestales en esta etapa, pero no todos son tan sencillos de encontrar como los primeros; ten esto en mente para los posteriores. Simplemente continúa tu camino a la derecha para encontrarlo.

Treasure Button Verde

Continúa tu camino para que encuentres un Swirly Spinner; noquea a uno de los enemigos y usa un Wild Swing-Ding en la dirección que marca las flechas junto a este artefacto para abrir la puerta y pasando la misma, encontrarás el botón.

Red Diamond (1)/Statue Piece 1 (Brazo derecho)

Poco más adelante, encontrarás la entrada al cuarto subterráneo que contiene estos dos tesoros, pero recuerda que a partir de ahora, deberás usar algún enemigo para poder abrir las Trapdoors, así que debes tener esto en mente. Dentro de este cuarto tendrás que enfrentarte al vértigo de la altura para alcanzar los tesoros, recuerda que no debes desesperarte, camina con cuidado.

Spriteling Verde

Continuando hacia el nivel superior, verás a un Spriteling más; libéralo de su jaula y prosigue a los globos que te permitirán alcanzar el siguiente nivel.

Red Diamond (2)

Una vez que logres subir por la escalera de Glue Globes alcanzarás la entrada al cuarto que contiene el siguiente Red Diamond. Aquí verás que la gema está custodiada por bolas con picos que giran, se contraen y se expanden. Chéca el movimiento para que midas bien tus movimientos y puedas alcanzar el tesoro; si eres atrevido y quieres las monedas, te recomendamos que las agarres con mucho cuidado cuando los picos estén más cerca del centro.

Treasure Pad Verde

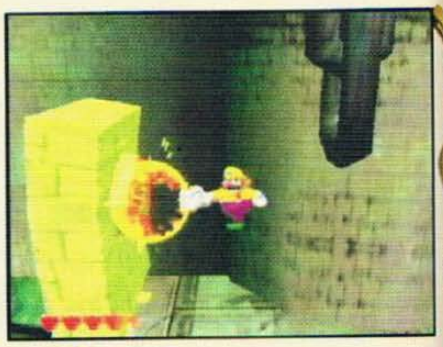
Este pad está muy bien oculto, para encontrarlo debes dirigirte a la parte más lejana de la plataforma que está a la izquierda del Garlic Dispenser. Cuando llegues a la orilla, salta sin miedo al vacío para que caigas en la plataforma que contiene el pad.

Treasure Button Verde agua

Una vez que llegues a las dos cadenas de gran tamaño, desciende por ellas para que encuentres el botón; elimina a los enemigos y presiónalo, pero ten cuidado si lo haces con un Ground Pound pues si rebotas mal, podrías caer en la guarida de los molestos Unithorns.

En el extenso mundo de Wario, deberás enfrentarte a ciertos enemigos que están en unas arenas que bloquean el paso. Una vez que derrotes al o los enemigos que están aquí, podrás continuar. El enemigo de este nivel está subiendo la cadena más allá de los globos, para derrotarlo, debes noquear al enemigo más pequeño y usarlo contra el más grande, ahora aplícale un Mad Move.

En ocasiones, podrás regresar más fácilmente a ciertas partes si creas un puente con la pared que tiene la cara roja. Golpea la cara un par de ocasiones para derribar el muro; estas plataformas permanecerán así mientras estés dentro del nivel.



Codeándote con el

Bling Bling

KinG

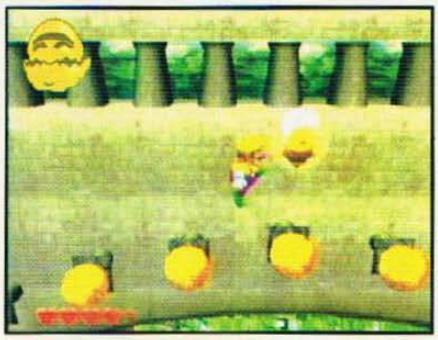
Abrete camino hacia las riquezas en la más grande aventura de Wario.

© 2003 Nintendo. Desarrollado por Treasure. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. Dolby, Pro Logic, y el símbolo doble-D son marcas registradas de Dolby Laboratories.
© 2003 Nintendo. Juego y Nintendo GameCube se venden por separado. www.wario-world.com

Treasure Pad Verde agua

Una vez que hayas presionado el botón de este color, regresa a la plataforma que te lleva al pad verde, en medio del camino verás el pad que buscas.

Statue Piece 2 (Torso)



Bajando por la cadena está un arco de globos, crúzalo, pero cuando pases por en medio verás el tesoro.

Para bajar a lo más profundo de las ruinas deberás pasar por una serie de globos y enfrentarte a una de esas terribles tortugas armadas, entre otros peligros. Mide tus movimientos y cuídate de los ataques de la tortuga cuando te dispara, espera a que saque su cabeza para poder atacarlo.

Red Diamond (3)

Al final de la parte más baja está la Trapdoor, entra y podrás escalar los bloques custodiados por bolas con picos que resguardan el tesoro, recuerda que la cámara es de gran utilidad aquí, úsala sabiamente.

Treasure Button Azul cielo

Este botón está cerca de la entrada del terder diamante rojo, pero debes cuidarte del Ankiron; derrótalo para que puedas presionar el botón sano y salvo.

Treasure Pad Azul cielo

Una vez que hayas presionado el botón correspondiente, regresa a la izquierda hasta una escalera de globos, sube y hacia la izquierda encontrarás el cofre que resguarda el tesoro.

Más adelante, deberás usar un enemigo más con el Wild Swing-Ding para poder accesar a la parte baja de la izquierda de las ruinas, claro que debes apurarte, pues la puerta se cierra gradualmente.

Statue Piece 3 (Cadera)

Continúa avanzando por ese camino y encontrarás una serie de pilares con Glue Globes, salta de uno al otro hasta que alcances el último pilar y obtengas la pieza de estatua.

Treasure Button Azul marino

Muy cerca del primer pilar de Glue Globes que llevan a la cadera de Wario y de la segunda pared con cara roja está el botón de este color; presiónalo para hacer aparecer el tesoro del otro lado.

Treasure Pad Azul marino

Después de haber derribado la pared de cara roja, puedes encontrar el cofre que guarda el tesoro, simplemente golpéalo para obtener lo que guarda.

Red Diamond (4)/Statue Piece 4 (Brazo izquierdo)

Regresa a la parte superior de las ruinas y continúa avanzando a la derecha para que encuentres la Trapdoor. Aquí dentro te encontrarás con un tipo nuevo de bloque que tiene una flecha. Párate detrás de la flecha apuntando a los tesoros y golpea el bloque para que tengas por donde subir.

Después de liberar al Spriteling azul, deberás enfrentarte a otra arena llena de enemigos, usa tu movimiento Wild Swing-Ding para que limpies la casa más rápida y fácilmente.

Spriteling Azul

Saliendo de la Trapdoor pasada está el siguiente Spriteling esperando a ser rescatado de su prisión, libéralo y prepárate para los siguiente retos.

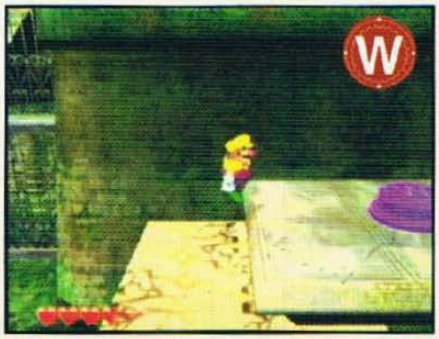
Red Diamond (5)/Statue Piece 5 (Pierna derecha)

Después de pasar la arena, baja por la cadena para que encuentres la Trapdoor; entra para que te enfrentes a una serie de engranes que deberás pasar para llegar a los tesoros. Mide bien tus movimientos y ten cuidado de las bolas con picos que aparecen aquí.

Treasure Button Rosa

Continúa el camino hacia la derecha casi hasta el tope de este pasillo para que encuentres una pila de bloques. Debes romper los bloques golpeando su punto débil para descubrir el botón rosa.

Treasure Button Morado



Para alcanzar este botón debes de subir los bloques que debes romper para encontrar el botón rosa, si los destruiste, entra en la guarida de los Unithorns o bien, suponemos que ya entraste por el sexto Red Diamond, así que los bloques habrán reaparecido.

Treasure Pad Morado

De la plataforma en donde están los séptimos Red Diamond y Statue Piece debes dirigirte a la izquierda para que alcances una plataforma que contiene el cofre con el tesoro del Pad morado.

Treasure Pad Rosa

Cercano al sitio del Spriteling morado y a la izquierda del Stone Doohickey está el pad donde aparece el cofre, simplemente golpéalo para que tomes el tesoro.

Red Diamond (6)/Statue Piece 6 (Nariz/bigote)

Cerca de donde está el botón rosa verás la entrada a un cuarto subterráneo más. En esta ocasión deberás tener cuidado con las plataformas que se mueven pues pueden tirarte al vacío, avanza con precaución para que alcances ambos tesoros.

Red Diamond 7/Statue Piece 7 (Pierna izquierda)

Dos plataformas arriba de donde está el Swirly Spinner se encuentra la entrada al siguiente cuarto en donde podrás obtener el séptimo diamante rojo y la séptima pieza de estatua. En este cuarto verás varias cabezas de Wario, dos contienen los tesoros, así que debes escuchar cuáles hacen más ruido y romperlas para obtenerlos.

Spriteling Morado

Ahora continúa por los niveles más altos de este lugar hacia la derecha, verás al pequeño y último de los Spritelings de este mundo listo para ser rescatado. Deshazte de los dinosaurios y libéralo de su prisión.

Red Diamond (8)/Statue Piece 8 (Cabeza)

A la derecha del Stone Doohickey y cercano a los ByeBye Balloons está la entrada al último cuarto de este nivel. Dentro deberás tener cuidado con las plataformas que no te permitirán acercarte a los tesoros. Si quieres, recolecta las monedas que están a los bordes para que obtengas una gran cantidad de dinero.

Stone Doohickey

Suponemos que para este momento y si seguiste nuestros consejos (y este Nintensivo claro) ya tendrás suficientes Red Diamonds para que enfrentes al jefe de este nivel. El Stone Doohickey está entre el pad rosa y el último cuarto subterráneo, pero ahora necesitarás usar uno de los enemigos y tu infalible Grond Pound para abrir la entrada.

Jefe

El jefe de Greenhorn Ruins se esconde en las profundas arens de las ruinas. Debes ubicar su cabeza y darle de golpes para poderlo noquear. Ten cuidado con las bolas con picos que lanza, lo mejor es que esquives sus ataques y te sitúes detrás de su cabeza para reanudar los ataques.

Cuando veas que se pone rojo, es hora de moverte rápidamente pues sus ataques serán más peligrosos que nunca. Después de un par de ataques, el jefe se sumergirá en la arena para reaparecer en otro lado, si lo mides bien, podrás anticipar el lugar en donde emergerá y propinarle un Dash Attack.

DinoMighty´s Showdown

El jefe de este mundo no es tan difícil una vez que sabes cómo derrotarla. Sigue nuestros consejos y no te desesperes, solo necesitas un poco de práctica.

Para causarle daño, debes agarrarte del Glue Globe que trae en la cola o en la lengua y cuando estés sobre su cabeza, ejecuta un Ground Pound para que la noquees. Una vez que esté en el suelo, usa uno de tus Mad Moves para golpearla, necesitarás varios movimientos, pero si tienes cuidado, podrás con ella; pero no te confíes, pues ella se pondrá más difícil conforme vayas causándole daño.

Si ves que a DinoMighty le empiezan a brillar los ojos, muévete rápidamente hacia ella pues lanzará su mortífero ataque con la lengua.

Con esto damos por finalizado este Nintensivo, por este mes, claro. Todavía falta un gran camino que recorrer y muchas gemas que recolectar, pero no te preocupes, que en el siguiente número te diremos dónde están y cómo obtener todos cada uno de los elementos de los siguientes dos mundos, así que no te pierdas el próximo número (ni ningún otro).

Big Mutha Truckers

NINTENDO GAMECUBE

THQ

Big Mutha Truckers es un título que nos muestra una opción diferente de juego a lo que hemos visto y jugado convencionalmente. Ya que a pesar de que cuenta con unas similitudes con 18 Wheeler American Pro Trucker; nos da varias novedades que hacen a este juego todo un digno exponente en el arte de conducir camiones.

La base de este juego toma lugar cuando Ma Jackson, propietaria de una compañía llamada Big Mutha Truckers Inc., quien ya está a punto de retirarse del negocio y debido a ello, ha decidido comunicarles a sus cuatro hijos esta noticia, pero ahí no acaba todo, ya que ahora, Ma Jackson deberá elegir al nuevo dirigente de la compañía para seguir con la tradición familiar. Así que para que haya un ganador entre sus hijos, Ma decide ponerles un reto que consiste en juntar la mayor cantidad de dinero conduciendo a través de lugares típicos del poblado de Hick State y con un límite de tiempo de 60 días.

Y para lograrlo deberás conducir un camión de carga y transportar diferentes tipos de mercancías para juntar el tan anhelado dinero, pero lo interesante es que no tendrás que seguir un curso específico, sino que podrás tomar el camino que más te agrade, esto te llevará a descubrir algunas rutas alternas, así como varios bonus que te servirán para incrementar tu dinero.

Cada uno de los personajes que puedes seleccionar, cuenta con sus propias habilidades, características y estilo de manejo, así que antes de iniciar el juego observa todos estos detalles para que elijas al conductor más adecuado a tus necesidades. Así mismo, un punto que hay que resaltar en Big Mutha Truckers es la gran calidad en inteligencia artificial que se le ha programado al juego ya que esto vuelve más realista cada escena e incluso, puede hasta variar el comportamiento de las personas dependiendo de tus acciones.

Y por si fuera poco, el juego cuenta con muy buena música para ambientar tus largos viajes por Hick State, esto mediante el uso del autoestéreo de tu camión. En total podrás escoger de entre 5 estaciones de radio diferentes para que te amenicen el camino y van con ritmos como Rock, Dance, Música Country e incluso hasta algunas en las que nada más se la pasan platicando. Así que como puedes ver, Big Mutha Truckers es un juego un tanto diferente que recomendamos a todos aquellos que les gusten los juegos de camiones o los juegos que no sean tan complicados de jugar.

prepara la artillería pesada.

Moviliza tu fuerza terrestre sobre el todo terreno, monta un ataque aéreo masivo en contra y coordina una campaña diseñada para sacudir a tu enemigo. Tu eres el comandante en cargo. Comienza el empedernido bombardeo.

© 1990-2003 Nintendo. © 2001-2003 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & ® son Marcas Registradas de Nintendo. Juego © Game Boy Advance SP es marca registrada de Nintendo.

Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4

GAME BOY ADVANCE

Nintendo

Si eres de la nueva generación de chavos videojugadores, seguramente no conoces mucho sobre uno de los juegos que más veneramos nosotros los jugadores más experimentados; estamos hablando de Super Mario Bros. 3. Es más, sin temor a equivocarnos, podemos asegurar que éste título es una de las mejores aventuras que Mario ha tenido en su larga lista de títulos para las diferentes plataformas de Nintendo y por ello, esperábamos que Nintendo se apiadara de nosotros y lanzara este título para el Game Boy Color, pero no será sino hasta octubre del presente año cuando por fin podamos ver tan hermosa pieza de arte para el Game Boy Advance.

Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4 se podría decir que es un "remake" de la versión original de NES que salió en 1990, pero en realidad, es un remake del remake que salió en 1993 llamado Super Mario All-Stars donde aparecía Super Mario Bros. 3 con gráficos hechos para el SNES.

En esta nueva versión para el Game Boy Advance te vas a encontrar con muchos detalles nuevos; nada que afecte de manera directa al juego original, pero si son cambios lo suficientemente notorios como para que te des cuenta de que están ahí... si es que jugaste Super Mario Bros. 3 de NES o Super Mario All-Stars.

Al igual que en las versiones anteriores, podrás hacer uso de los múltiples trajes (¡Tanooki rules!) e ítems a los que Mario y Luigi tienen acceso. De igual forma, todas las áreas escondidas de los niveles; el truco de las 100 vidas (en realidad, puedes hacer más) e incluso esos "atajos" para evitar a los enemigos siguen funcionando; es más, hasta la misma técnica para llegar al mundo 8 sin tener que terminar todos los mundos (recolectando un par de flautas) sigue funcionando.

Obviamente los gráficos y el sonido juegan una parte importante en este juego y han sido mejorados, pero hablaremos de ello más a fondo en otra ocasión, lo que si te podemos decir, es que por ahí se agregaron una o dos melodías nuevas además de un nuevo intro y se mejoró parte del final.

Ahora bien, hay un aspecto muy importante que te podemos ir adelantando es que Super Mario Bros. 3 será compatible con el e-Reader. Podrás conectar tu cartucho de Game Boy Advance a un e-Reader (necesitarás dos Game Boy Advance y tu Cable Link para poder hacer esto) y transferir datos y niveles nuevos de las tarjetas hasta tu cartucho y así poder expander el increíble mundo de Super Mario Bros. 3, de hecho, se espera que el juego salga a la venta junto con una tarjeta gratis que contiene un nivel de bonus para el juego.

En resumen, y para no echar a perder las sorpresas, sólo te diremos que no desesperes; pronto tendremos todos los detalles sobre este magnífico título.

¡A jugar con el Chabelotodo!

Instrucciones
Localiza el signo o símbolo, coloca la letra correcta y descubre la frase que tu cuate Chabelo te quiere decir

@ ~ # Ω * # $ % # Ω * + * * % ® @ ✓ ® ≈ Σ

+ ✓ ≠ ✓ * $ Ω * Ω * * ≈ ∞ # % ✓ ^ ✓ #

a b c d e f g h i j
● @ + * ∞ = = ✓ /

k l m n ñ o p q r s
■ ^ % ≈ ▲ ® | ⬮ $ ◗

t u v w x y z
Ω ~ ≠ ⬬ ◖ Σ ▼

EN FAMILIA CON CHABELO

Domingo 7 de la mañana

Solución: Cuate armate de emoción y divierte en familia

THE ITALIAN JOB

EL PLAN ERA IMPECABLE... EL TRABAJO FUE EJECUTADO A LA PERFECCIÓN... EL ESCAPE FUE LIMPIO... PERO AÚN ASÍ OCURRIÓ ALGO INESPERADO.

Si te gustan los juegos de carreras, The Italian Job es una oportunidad que no puedes dejar pasar, no solo por la sensación de velocidad a la que te enfrentarás a cada segundo, sino por la magnífica calidad de gameplay que los genios de Climax han desarrollado para este juego, dejando así todo un verdadero exponente del automovilismo para el Nintendo GameCube.

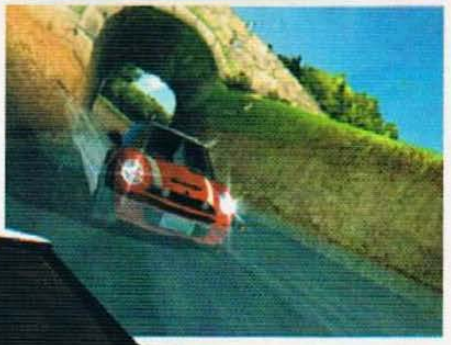
The Italian Job es un remake de una película que saliera allá en 1969 y que ahora es retomada por la compañía Paramount para emoción de todos los que gustamos de los autos, buena fotografía y sobre todo de las carreras a alta velocidad como pocas veces se ha visto en la pantalla grande, así que si tienes oportunidad de ver esta película, no dudes ni por un segundo, ya que podrás ver detalles simialres entre el juego y el filme (como escenarios y misiones). La historia en la película, se basa sobre un grupo de ladrones profesionales que buscan venganza ante uno de sus ex compañeros de oficio, quien les robó la sencilla cantidad de $36 millones de dólares en oro macizo, por ello, la banda de ladrones decide emprender la aventura para recuperar su oro.

Compañía: EIDOS INTERACTIVE Clasificación: RP Desarrollador: CLIMAX Memoria: MINI DVD Categoría: CARRERAS Jugadores: 2 JUGADORES

Esto no será una tarea fácil, ya que tendrán que enfrentarse a muchos retos, entre ellos, el transito, los caminos angostos y de difícil acceso a los diversos lugares a donde tendrás que ir. Todo esto debe ser rápido y por ello se requieren movimientos muy precisos para escapar de los policías y de todo aquel que se ponga en tu camino mientras conduces tu Mini Cooper (que por cierto tiene una que otra modificación para que responda mejor), ah, y por si te preguntabas porque se eligió este tipo de vehículo, la respuesta es porque son pequeños, pueden pasar por pasillos muy estrechos logrando así una ventaja ante otros autos.

MINI COOPER... UN AUTO PEQUEÑO PERO FUNCIONAL

Aquí el papel de un conductor de una banda de ladrones, algo así como lo que se ha visto en juegos como Driver, donde la acción no se basa tanto en las carreras de autos, sino en un modo más completo que envuelve la velocidad con la emoción de salir bien librado de cada misión. El juego retoma todos los momentos cumbres de la película, así como muchas de las locaciones que se utilizaron en la filmación, como estaciones del tren, tuberías, campos de golf y muchos otros sitios por donde deberás demostrar tus habilidades ante el volante, esto ya sea en el tan mencionado Mini Cooper o en algunos de los demás vehículos que estarán disponibles en el juego, ya sean camiones o camionetas.



Otro de los puntos importantes en este juego, es la variedad de modalidades en las que puedes participar, en total son 4 categorías que te darán la variedad que necesitas para disfrutar al máximo este juego, así que te las describiremos brevemente para que conozcas un poco. La primer modalidad es "Story Mode", aquí, como debes imaginarte, debes cursar toda la historia que envuelve a The Italian Job, pasando por todas las escenas y conduciendo en busca del oro robado. Otra modalidad es Intense Circuit Racing, en donde podrás recorrer hasta 10 pistas bastante atractivas; de igual manera, la tercer modalidad "Death-Defying Stunts Driving, te mantendrá pegado al volante durante 7 diferentes cursos; Y por si querías participar en esta aventura en compañía de alguno de tus amigos, podrás entrar en la cuarta modalidad, que es el modo multiplayer donde hasta 2 jugadores pueden tomar las llaves de su Mini Cooper y presionar el acelerador hasta el fondo para descubrir quien es el mejor conductor del mundo.

SIENTE LA VELOCIDAD A 60 FRAMES POR SEGUNDO...

Ahora bien, para que disfrutes de un verdadero entorno al estilo de la película y de muy buena calidad, te comentamos que este juego corre a 60 frames por segundo, logrando así un engine al estilo de juegos como Star Wars: Rogue Leader, y esto va en aumento mediante las detalladas texturas que se han implementado en el juego así como los espectaculares efectos gráficos que han incluido para los momento cumbres en cada escena.

Así mismo, de los detalles que más nos agradaron en esta versión, es que se mantiene un realismo muy sorprendente, esto mediante el daño que sufren los vehículos en cada camino que recurren. Esto visto en muchos otros títulos pero no se ha manejado muy bien que digamos, sin embargo, en esta ocasión, la gente de Climax se ha sacado un 10 en el perfecto detalle para cada impacto del vehículo.

Algunos de los detalles del juego que quizá modificaríamos es que si fallas alguna objetivo de la misión, tendrás que reiniciar todo el nivel y no como en otros juegos que te dejan iniciar nuevamente la misión fallida y no todo el curso, pero bueno no obstante a este punto el juego es bastante bueno y gracias a que varias de las misiones son muy cortas, no tendrás que preocuparte por reiniciar grandes niveles si eres vencido en el juego.

Como ya es costumbre en los juegos, The Italian Job cuenta con diferentes bonus para que conozcas más del juego, entre estos se encuentran los tradicionales detrás de las cámaras de la película, incluyendo entrevistas con los protagonistas de la película, así como el resto del equipo, arte del juego, diario del desarrollador, así como una opción para crear un nivel y muchas otras cosas más que la verdad le ponen un valor agregado a este juego como pocas veces se ha visto.

En cuanto al sonido que encontrarás en The Italian Job, te comentamos que cuenta con un soundtrack bastante interesante, no tanto como el de crazy taxi que te daba ganas de conducir a toda velocidad, pero con música interesante para darle variedad al juego, por otro lado, en los efectos de sonido si les hizo falta uno que otro sonido extra, ya que a través del juego, escucharás efectos de choques, sonidos de tipo arrancones, pero si le falto más background en sonido para que sea más apegado a la realidad.

E juego es una muy buena oportunidad para vivir interactivamente toda la acción que pudiste ver en el cine y mejor aún cuando esta emoción la puedes compartir con un amigo en el modo multiplayer. Quizá al principio te cueste trabajo controlar los vehículos, pero no te preocupes ya que será cuestión de minutos antes de que seas todo un As tras el volante.

RANKING

ENRAK 3.0

Es cierto que eso de sacar una película basada en un videojuego ya se ha hecho muy común, y tristemente, muchos de esos juegos sólo se venden por la fama y el marketing que la misma película ha generado, pero Italian Job es un título que por si solo se puede defender, claro, no es el mejor juego de carreras que he visto para el Nintendo GameCube, pero al menos se esmeraron en hacer algo que vale la pena hayas o no hayas visto la película.

CROW 4.0

Esto de hacer las translaciones de una película a un videojuego cada vez se ha vuelto más común y la verdad es bastante bueno porque así nos da la oportunidad de vivir más interactivamente todos los detalles y las escenas previamente vistas en el cine. Ahora, con The Italian Job, tendrás la oportunidad de vivir la velocidad mientras conduces tu Mini Cooper por todas las calles. Las gráficas son bastante buenas, pero lo malo es que varios de los escenarios son muy cortos.

PANTEON 4.0

Las adaptaciones de las películas a los videojuegos se convirtieron en una costumbre desde hace ya mucho tiempo y en esos días, eran pocos los títulos que realmente valían la pena y que iban acorde con la trama de la cinta. Ahora todo ha cambiado y por fin podemos jugar buenas adaptaciones de películas en los sistemas de Nintendo. The Italian Job es uno de esos juegos que te hacen sentir que en verdad juegas la película, es muy recomendable, aún si no has visto la cinta.

1.0 — 5.0

TOP 10

LOS MAS RECOMENDABLES

F-Zero GX. Si pensabas que la velocidad es conducir en el autódromo a más de 300 Km/h, deja que participes en F Zero GX para el Nintendo GameCube. En este juego la velocidad será enorme una vez que alcances los 2000 Km/h para ganar en cada una de las diferentes pistas del juego e incluso podrás compartir tus archivos con la Arcadia mediante una tarjeta de Memoria, así que acompaña al Capitán Falco en esta nueva carrera.

1

Soul Calibur II. El juego de peleas más aclamado en las arcadias en los últimos tiempos llega al Nintendo GameCube. Soul Calibur II muestra un estilo de combate único que te hará desear jugarlo a cada momento, gracias a su sencillez de movimientos y la practicidad con la que los realizas. Además, se ha incluido a un nuevo integrante en la sala de las almas y espadas, Link, un icono de Nintendo se prepara para combatir en esta Saga.

2

P.N. 03. Este título nos dará mucho de que hablar en esta temporada. Product Number 03 es una nueva forma de acción protagonizada por una bella mujer de nombre Vanessa Z. Schneider. El juego toma lugar en un futuro donde la conquista planetaria continúa y la armada ha dejado el control de las armas de defensa a las CAMS (Computer Arms Management System), desgraciadamente las cosas salieron mal y ahora, Vanessa está aquí para resolverlas.

3

Mario Golf. Recuerdas hace unos años que salió Mario Golf para el Nintendo 64, que todos los fans de Mario y los que gustamos del Golf estuvimos más que contentos por la forma de juego tan divertida y profesional que contiene el juego, pues ahora eso se incrementa al doble con Mario Golf para tu Nintendo GameCube, ahora, con muchos más personajes en selección y una variedad de campos de juego que te mantendrán entretenido por horas.

4

Final Fantasy Tactics Advance. El primer paso se ha dado en este mes, ya que Final Fantasy Tactics Advance está al alcance de tu mano. La serie más aclamada por los fanáticos del RPG se torna ahora en un modo de estrategia tipo Ogre Battle para llevar al límite todos los sentimientos y emociones que un juego de la franquicia Final Fantasy puede lograr. FFTA es una joya de colección que además puedes jugar en tu GCN con el Game Boy Player.

5

Resident Evil: Code Veronica. El terror llama a tu puerta nuevamente, así que prepara todo lo que necesites para adentrarte en una de las partes más envolventes de la serie del genio Shinji Mikami. En este juego te despejará muchas dudas sobre la serie y te mostrará las enormes capacidades gráficas del Nintendo GameCube, una vez que veas cada cinema que se ha incluido en el juego. Sin duda, RE: Code Verónica no puede faltar en tu colección.

6

Megaman Network Transmission. Sin lugar a dudas, uno de los personajes clásicos en la industria del videojuego es Megaman, desde sus inicios en el NES, ha causado revuelo con todos los fans que han seguido su trayectoria y, ahora, el Nintendo GameCube será la nueva puerta en la que todos los fans podrán vivir fantásticamente las aventuras de este personaje, con una calidad estupenda de gráficos y un gameplay que te facilita el juego.

7

Charlie's Angels. Si ya viste la película, no puedes perderte ahora la versión de videojuego de esta excelente serie. Los Ángeles de Charlie es una historia bastante entretenida donde podrás participar con cualquiera de las 3 protagonistas de la película para dar un toque de realismo al juego. Los movimientos de cada personaje, al igual que los CGI, son bastante buenos y dignos de cualquier juego de acción.

8

Advance Wars 2: Black Hole Rising. La estrategia siempre ha sido una buena forma de librar una batalla y ahora, con Advance Wars 2: Black Hole Rising, la estrategia que elijas, será la que te haga ganar o perder ya sea contra el CPU en el modo de campaña, o contra alguno de tus amigos en el modo multiplayer. En este juego se han incrementado diversos detalles que lo hacen mejor que la versión anterior, si te agrada el combate portátil, no te pierdas AW2.

9

Wario World. El intrépido Wario sigue haciendo de las suyas en el GameCube en su más reciente juego Wario World. Este título es bastante sencillo de jugar y por ello se vuelve tan entretenido que no podrás dejar de jugar hasta que lo termines al 100%. El juego cuenta con 4 diferentes escenarios y cada escenario cuenta con 2 misiones y un jefe de mundo. Con esto, Wario se coloca como uno de los juegos más solicitados del momento.

10

Dragon Ball Z Budokai

Desde los tiempos del SNES han salido grandes juegos basados en Dragón Ball (En Japón), pero no habíamos tenido la suerte de que llegaran a nuestro continente, y solo nos quedaba cruzar los dedos para que a día tuviéramos la suerte de tener una versión americana de esta serie. Afortunadamente los tiempos cambian y todos esos años de espera ahora se ven recompensados gracias a Atari, con la aparición del juego Dragón Ball Z: Budokai para GCN.

Si recuerdas, Dragon Ball tal y como lo conocemos hasta el día de hoy, ha sido desarrollado con la creatividad del talentoso Akira Toriyama, quien decidió basarse en la leyenda China del Rey mono para lograr todo un éxito sin precedentes, ya que esta serie se colocó como una de las más famosas Asia y posteriormente en el mundo entero. Así que quieres conocer más a detalle los orígenes de Dragon Ball, no te pierdas el "¿Que hay dentro de?" en este mismo número.

Retomando el punto del juego de GameCube, te comentamos que cuenta con las modalidades que generalmente se integran en un juego de pelea como: History Mode, Tournament, Duel y Training Mode. Pero sin lugar a dudas, el que más destaca es el modo de historia, ya que prácticamente nos será relatado Dragon Ball Z, desde la aparición de Raditz hasta el término de los juegos de Cell, por medio de grandes combates y secuencias FMV increíblemente fieles a la serie de animación. Al principio solo podremos escoger a Goku para el modo de historia pero conforme termines el juego podrás elegir a otros personajes como Vegeta o Cell para que ahora veas la historia desde el ángulo de otro personaje.

Los escenarios en donde se desarrollan las peleas son espectaculares y muy fieles a la animación, por ejemplo; el Templo sagrado de Kamisama, la tradicional arena del torneo Budokai o la plataforma de los juegos de Cell. Uno de los escenarios que más llamo nuestra atención es el Desierto donde Goku y Vegeta pelean por primera vez, ya que tiene detalles excelentes como la arena que se levanta por el viento o el sol que te deslumbrara más de una ocasión dándole un toque muy realista al juego.

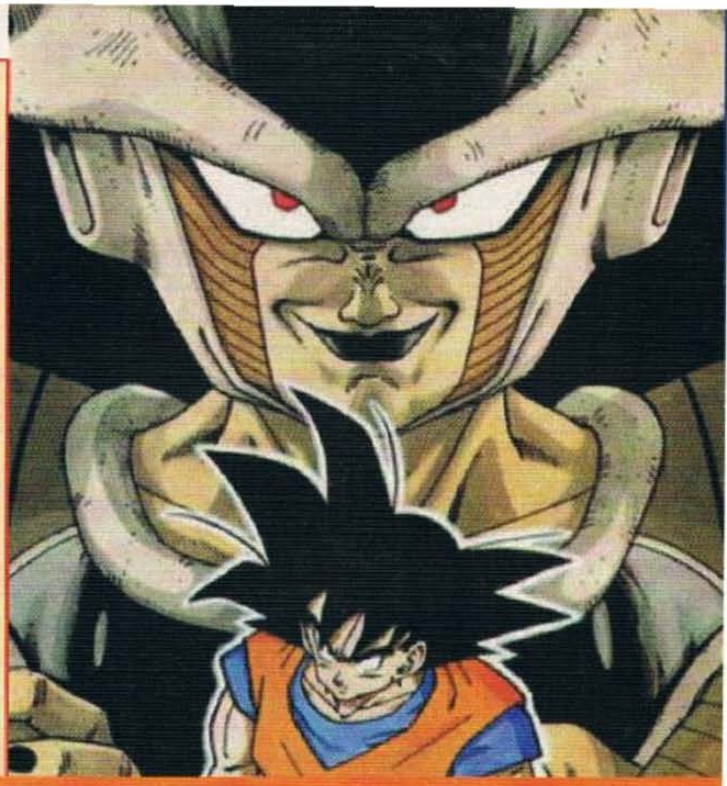
Los personajes de Dragon Ball, cobran vida dentro del Nintendo GameCube.

NINTENDO GAMECUBE

Compañía: INFOGRAMES Clasificación: TEEN Desarrollador: DIMS Categoría: PELEA Jugadores: 1-2

DBZ: Budokai, cuenta con asombrosos FMV (Full Motion Video) que le dan una gran calidad visual al juego, pero un detalle que si les falló a los programadores es que los personajes ocasionalmente se ven algo cuadrados. Aunque quizá no sea tan serio ya que se compensa con la gran acción bajo la que se desarrolla el juego.

En cuanto a la música, es simplemente genial ya que se tratan de las mismas melodías de la serie de animación, dándole un gran toque de ambientación a cada combate, dentro de los menús del juego podrás escuchar el tema de apertura para la primera parte de Dragon Ball Z, además se crearon nuevos temas para los combates que encajan perfectamente tanto con la serie como con el tipo de juego. Las voces fueron dobladas por los actores originales... pero de Japón, esto puede que le guste a los fans pero hubiera sido mejor un doblaje al inglés, de todas maneras el juego cuenta con subtítulos en inglés para que no te pierdas nada de la historia.



DBZ: Budokai, cuenta con asombrosos FMV (Full Motion Video) que le dan una gran calidad visual

La jugabilidad de Dragon Ball Z: Budokai es muy diferente a lo que se había realizado antes para los juegos de SNES lo cual no es malo pero si muy distinto a lo que pudimos ver anteriormente. En este juego contarás con un botón para golpe, uno de patada, otro más para guardia y uno para los poderes a base de "Ki". Los desarrolladores decidieron que el juego estuviera enfocado al estilo de combate cuerpo a cuerpo con lo cual el juego gana en acción y rapidez.

Si han podido jugar alguno de los títulos para Super Nintendo recordarán que en el transcurso de la batalla se podían realizar ataques a distancia marcando las clásicas secuencias en el pad más algún botón al estilo de Street Fighter, pues en Dragon Ball Z: Budokai esto ha cambiado drásticamente ya que ahora estas secuencias han desaparecido, esto no quiere decir que no podrás realizar un Kame-Hame-Ha durante algún combate, sino que ahora estos poderes serán el "Remate Final" para alguna secuencia de botones, por ejemplo si tu eliges a Goku después de presionar golpe, golpe, patada, botón de poder, automáticamente Goku realizara un Kame- Hame –Ha. Ahora que si tú eras de los que estaban acostumbrados a atacar a distancia también lo podrás hacer solo que para realizar una técnica de estas primero deberás realizar toda la secuencia de botones no importa que le estés "pegando" al aire, si realizas correctamente la secuencia tu personaje realizara su "Técnica especial".

En batalla, cuentas con 2 barras principales en la parte superior, obviamente una es de tu energía y estará dividida por colores, la segunda es la barra de tu "Ki" la cual se irá gastando conforme realices poderes especiales, o tu personaje este transformado o evolucionado. Sin lugar a dudas esto es una de las grandes diferencias de este juego respecto a otros de Dragon Ball ya que ahora al momento de elegir tu personaje no habrá "varios Gokus" en sus diferentes transformaciones si no que ahora solo habrá uno y ya dentro del combate y dependiendo tu desarrollo dentro del mismo podrás transformarte en una de las múltiples facetas que tienen casi todos los personajes dentro del juego y dependerá de tu barra de "ki" el tiempo que estarás transformado, así que tienes que aprovecharlo lo mejor que puedas ya que durante este lapso de tiempo tendrás ventajas sobre tu adversario como mayor poder de ataque de defensa o rapidez.

En cuanto a los personajes que podrás elegir en el modo de Duel encontramos a Yamcha, Krilin, Dodoria, los androides 16 y 17, Tenshin Han, las fuerzas especiales Gyniu y hasta Mr. Satan quien usa un Jet Pack para volar y, por cierto, en el juego aparece bajo el nombre de "Hercule" ya que en E.U.A decidieron cambiarle el nombre para que no se oyera tan ofensivo. Todos estos personajes le darán una gran variedad a la hora de los combates ya que cada uno cuenta con sus técnicas más características dentro de la serie de animación.

Los FMV son tan detallados que sentiras que estás reviviendo la serie.

Dentro del modo de historia no podrás usar todas las técnicas de los personajes desde un principio, es decir no podrás usar una Genki Dama de Goku en la pelea contra Raditz, solo después de haberla utilizado en el momento justo de la historia, en este caso contra Vegeta. Pero también es aquí donde viene otra de las innovaciones con las que cuenta este juego. Cada vez que termines el modo de torneo, acumularas dinero que después puedes usar en la tienda de Mr. Popo, donde puedes comprar todas las diferentes técnicas de los personajes, te preguntarás ¿y eso para qué sirve? Pues esa es una opción muy útil ya que antes de entrar a cualquier modo de juego a excepción del modo de historia, y después de elegir a tu personaje podrás configurar las técnicas que quieras que tenga en esa pelea ya que dependiendo el enemigo con el que te enfrentes las técnicas con las que quieras enfrentarlo pueden variar, dándole así un toque de estrategia al juego. Pero no solo podrás comprar técnicas, ya que también encontraras trajes alternos para los personajes, además de que ocasionalmente verás las Esferas del Dragón con unos precios altísimos, pero al juntarlas todas cumplirán tu deseo de vida eterna y conquistar el mundo... ¡No! Esperen solo activarán algunos secretos dentro del juego.

Definitivamente Dragon Ball Z: Budoaki de las mejores adaptaciones que se han hecho de esta serie a un videojuego y que mejor que el GCN para revivir las aventuras de Goku y compañía, en pocas palabras este es un título excelente que no puede faltar en la colección no solo de los fans de la serie sino de cualquier jugador que guste de los buenos juegos de pelea.

RANKING

CROW 4.0

Desde hace mucho tiempo que se esperaba en América un juego de Dragon Ball para algún sistema casero de Nintendo y ahora, años después esta gran historia se vuelve realidad en el GameCube, con todos los personajes de la serie y por supuesto, los grandes poderes que los caracterizan. DBZ: Budokai es un buen juego, pero su valor se incrementa si eres fan de Dragon Ball. El engine es un poco sencillo, pero se compensa con la movilidad que es bastante respetable.

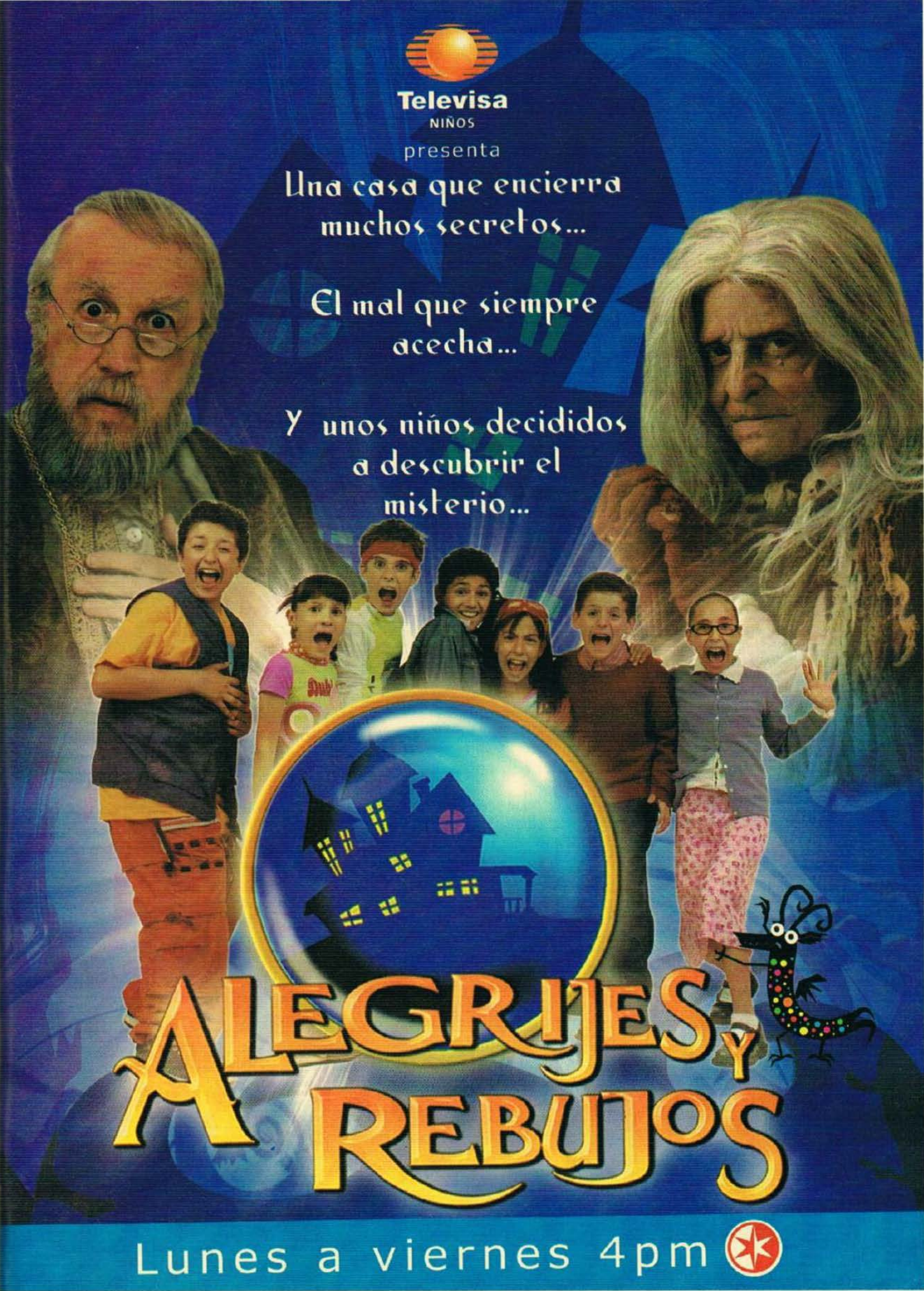
PANTEON 4.0

A pesar de las limitantes, afortunadamente he podido jugar varios títulos basados en esta exitosa serie de Toriyama y me han parecido muy buenos. Ahora Son Goku llega al Nintendo GameCube para regocijo de todos los fans de Dragon Ball Z con unas gráficas un tanto malonas, pero con un buen estilo de juego. Lo recomiendo ampliamente para los fans y para los que gusten de un buen juego de peleas. A pesar de que los personajes no están tan detallados, sí es impresionante ver los combates.

ENRAK 3.0

Al igual que Panteón, he podido jugar varios títulos de Dragon Ball para diferentes sistemas y pienso que la versión para el Nintendo GameCube no es del todo mala, claro, no es de mis favoritas, pero tiene suficientes elementos para hacerlo divertido. Ahora bien, si eres fan de la serie y te vuelves loco por las aventuras de Goku, pues ni que decir, irremediablemente terminarás por adquirir este juego y pasaras muchas horas de diversión al recordar esas peleas legendarias de los episodios de TV.

1.0 — 5.0


Televisa
NIÑOS
presenta
Una casa que encierra muchos secretos...
El mal que siempre acecha...
Y unos niños decididos a descubrir el misterio...
ALEGRIJES Y REBUJOS
Lunes a viernes 4pm

The King of Fighters EX 2: Howling Blood

© 2001, 2002 Marvelous Entertainment
2002 Acclaim

Uno de los títulos de peleas más jugado de todos los tiempos sin duda es la saga The King of Fighters. Este hitazo de Arcadia fue todo un éxito desde que apareció la primera entrega con el KOF 94; lo diferente de este juego fue que implemento el que los concursantes debían entrar en equipos de tres personas; esto dío pie a que celebridades de otros títulos participaran en dicho evento como los conocidos Fatal Fury y Art of Fighting. Además de los personajes de los mismos, se introdujeron muchísimos peleadores nuevos de diferentes nacionalidades y estilos, entre los que destacaron Kyo Kusanagi y Iori Yagami; poco a poco, la historia de KOF fue siguiendo una ruta muy distinta y se le fueron añadiendo eventos muy padres haciendo la historia mucho más envolvente. Con los años, el torneo y sus reglas ha sufrido algunos cambios como la aparición de los Strikers, la sangre de los Orochis y otros más. Por fin, después de mucha espera, esta grandiosa licencia llega por segunda ocasión al Game Boy Advance con toda la emoción que ha caracterizado a la serie, así que vamos a checarlo como se merece.

A pesar de que el primer KOF EX estuvo muy padre, en esta ocasión sí le echaron muchas ganas y le pusieron varias cosas extra para hacerlo muy recomendable. Muchos de los personajes clásicos como Iori, Kyo, Terry y otros más están de regreso para dejar en claro quién es el mejor, algunos con nuevos integrantes en sus equipos y otros tienen diferente alineación, pero todos con una buena cantidad de movimientos y poderes para pulverizar a sus oponentes.

Lleva una Arcadia en tu bolsillo

La movilidad es excelente, ideal para los fans de la serie.

El juego cuenta con 21 personajes disponibles para la pelea, en total son siete equipos de tres peleadores cada uno. Obviamente, hay nuevos y viejos participantes, algunos tienen los mismos movimientos y otros los tienen con cierto retoque; de igual manera, los poderes y súper movimientos.

¿Qué sería de KOF sin una buena y movida reta? Por esta razón, podrás combatir contra un amigo, tu hermano, tu primo o cualquier retador por medio del Cable Link en intensos modos de Versus, ya sea en equipos o bien, controlando un solo personaje para ver quién es el mejor.

Este juegazo cuenta con varios modos de juego, el clásico modo de Versus que acabamos de mencionar, el de una persona, el modo de práctica, el de historia, etc. Como siempre, nosotros te recomendamos que te pongas a practicar mucho antes de entrar a los torneos reales pues los personajes son más listos y difíciles que antes. También te sirve para pulir tus habilidades y acostumbrarte a los nuevos movimientos del juego.

Este juego cuenta con los ya conocidos Strikers, pero esta vez deberás elegir a tres personajes para combatir y el Striker será el siguiente en turno para pelear, así que cuando el último peleador esté en el combate, no tendrá Striker.

Además de todo, cuenta con los counters que te permitirán bloquear y contraatacar al mismo tiempo para sorprender a tu enemigo. También tiene el movimiento de escape al presionar los dos ataques débiles (rodar) cuando estás poniendo defensa, de esta manera podrás evitarte el daño.

GAME BOY ADVANCE — Compañía: ACCLAIM Clasificación: TEEN Desarrollador: MARVELOUS ENTERTAINMENT Categoría: PELEAS Jugadores: 1-2

HERO TEAM

Moe Habana - Kyo Kusanagi - Reiji Oogami

Reiji, un enviado de Chizuru visita a Kyo con una invitación al torneo The King of Fighters, Reiji le pide que sea su compañero para poder entrar al torneo e investigar los misterios que rodean al torneo y piensa que el poder Orochi está presente. More Habana decide acompañarlos para completar la terna y de esta manera, se inicia su búsqueda por la verdad y de paso, patear algunos traseros.

FATAL FURY TEAM

Terry Bogard - Andy Bogard - Mai Shiranui

Mai se une a los hermanos Bogard, los Lobos Solitarios; uno de los equipos que no pueden faltar y uno de los más temidos por los demás participantes. A pesar de que éstos no pueden dejar pasar la oportunidad de pelear de nuevo, el ganar no es su verdadera meta; Blue Mary les pidió que investigaran los secuestros de niños que se han suscitado, guiados por un rumor acerca de los organizadores del torneo.

ART OF FIGHTING TEAM

Ryo - Yuri - Takuma Sakazaki

Dado que el torneo será patrocinado por famosos financieros y empresas Europeas de renombre, entre ellas, la García Foundation, Robert García "The Raging Tiger"no podrá participar en el torneo. Pero para complementar el equipo AOF, Takuma Sakazaki se integra con sus dos hijos, Yuri y Ryo "The Invincible Dragon". Para demostrar la fuerza y poderío de su Karate, la familia Sakazaki solo busca una cosa: la victoria.

IKARI TEAM

Ralf - Leona - Clark

Heidern ha seguido la pista de los secuestros que han puesto de cabeza a las autoridades y ha encontrado ciertas relaciones entre un antiguo castillo en Suiza (donde se presume que están los niños secuestrados) y el principal promotor del torneo. Siguiendo sus órdenes, Leona, Ralf y Clark han entrado al torneo para asi investigar a dicho sujeto y averiguar la verdad. Aunque Leona siente que hay algo más detrás de un simple robo de niños, algo muy familiar...

PSYCHO SOLDIERS TEAM

Sie Kensou - Athena Asamiya - Bao

El día que llegó la invitación al torneo, Athena empezó a tener pesadillas. Athena comprendió que sus sueños tenían algo que ver con los recientes secuestros y acepta la invitación al torneo. Para ayudarla, Bao y su siempre fiel amigo Kensou se lanzan a desenmarañar el misterio de los niños perdidos y el torneo.

KOREAN TEAM

Kim Kaphwan - Choi Boung - Chang Koehan

Pensando que Jhun podría entrar al torneo, Chang y Choi se pusieron muy contentos de saber que uno de ellos se salvaría de participar en el torneo; pero no contaban con que Jhun tuvo un accidente y quedo fuera del equipo. De esta manera, Kim les solicitó participar y con su nuevo entrenamiento, se ha vuelto más poderosos que nunca, por lo que Chang y Choi tuvieron que resignarse y empezar un arduo entrenamiento.

YAGAMI TEAM

Jun Kagami - Iori Yagami - Miu Kurosaki

Chizuru sintió que había algo mal y con el sello de Orochi, de manera que envió a Reiji Oogami, un Jyu-Shu Sinpou a investigar; pero sin que ella lo supiera, dos mujeres Jyu-Shu Sinpou también decidieron entrar al torneo, aunque fue sin invitación. Jun y Miu consiguieron estar junto a Iori, quien tiene una conexión más intensa con el Orochi que nadie más.

El juego cuenta con los dramáticos finales y pantallas centellantes cuando terminas con un enemigo usando un súper poder.

Si jugaste el título anterior de AGB recordarás que era algo complicado acostumbrarse a jugar con los cuatro o tres botones, especialmente a la hora de marcar súper movimientos o llamar Strikers. Ahora se implementó un nuevo estilo para jugar; ya sea con los cuatro botones como siempre (configurable) o bien, usando dos botones (A y B) para golpes y patadas, a los cuales puedes variarle la intensidad al presionar adelante en el Pad. En este modo, puedes usar los botones L para llamar al Striker y R para ejecutar poderes y súpers. Este modo de dos botones puede ser configurable o fijo, para evitarte muchos problemas.

Seguramente te preguntarás cómo es que funciona este modo; pues es muy similar al sistema GC del Capcom Vs SNK 2 EO de GCN, en el cual puedes marcar un poder o súper con solo presionar hacia alguna dirección el Stick C. Muy similar a este sistema es el que se usa en KOF EX2 NB, aquí el botón R se combina con alguna dirección para que realices un poder, por ejemplo: Terry Bogard hace un Power Wave si presionas R + Adelante y si presionas R + Atrás hace un Burning Knuckle. Por otra parte, si ejecutas la secuencia clásica de poder (Abajo, Diagonal, Adelante) + Botón R, ejecutará el súper High Angle Geyser. Ahora bien, dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón R, será la intensidad del poder. Esto no varía con los súpers, cuando alcanzas el nivel máximo (tres niveles), ejecutarás el de nivel máximo instantáneamente. Claro está que algunos súpers sólo son de nivel 1.

Un detalle muy padre es que cuando un personaje es derrotado, en los rounds siguientes aparece caído de su lado, lo que le da un toque especial. Aunque sí nos hubiera gustado que aparecieran los demás integrantes de los equipos detrás de la acción como en las primeras versiones de Arcadia.

The King of Fighters EX 2: Howling Blood es una gran opción para los fans de la serie y poseedores de un Game Boy Advance. Realmente se pulieron en hacerlo mucho más parecido a las versiones de Arcadia, pues la movilidad es excelente y se presta muchísimo para realizar combos y jugadas de expertos.

RANKING

CROW 4.0

Definitivamente esta es la mejor versión de The King of Fighters que haya salido para el Game Boy, no tanto por las increíbles gráficos y buena ambientación sonora que se le ha incluido, sino por la asombrosa movilidad que los desarrolladores del juego han sabido plasmar para que cada poder que hagas sea marcado fácilmente y así el control responda bien a cada comando que marques, además cuenta con una gran variedad de personajes y opciones para darle más variedad.

ENRAK 5.0

The King of Fighters EX 2: Howling Blood es un muy buen título de peleas para el Game Boy Advance. Gráficamente no vi muchos cambios con respecto a la versión anterior, pero si hubo muchas mejoras en la movilidad, mejoras que si eran necesarias pues además de hacer más fácil el crear un combo, pierdes menos tiempo tratando de acostumbrarte a usar los botones L y R. Como fan de los juegos de peleas, sólo puedo decir que realmente vale la pena echarle un ojo a tan bonito título en la serie de The King of Fighters.

PANTEON 5.0

La primera traslación de un título de KOF al Game Boy Advance me pareció buena, aunque sí le dolía una que otra cosa; afortunadamente con los detalles que le corrigieron a la segunda parte lo hicieron mucho más recomendable, realmente se siente muy padre al jugarlo y la movilidad es de lo mejor. Lo recomiendo altamente para los miles de fans de la serie y para los que gusten de un buen juego de peleas; ¡lo mejor de todo es que lo puedes llevar a donde sea y cuando quieras!

1.0 5.0

¡Con Futbol Fantástico, el nuevo Juego de Televisa Deportes, puedes ganar

10 Millones de Pesos

semanales y más premios en efectivo!

Arma tu equipo, es muy sencillo. Busca las bases en el programa La Jugada, folleto del juego, revista Soccermanía y periódicos nacionales.

Sé el Técnico Ganador

La pasión que te hace Millionario

Televisa
DEPORTES

ULTIMA PAGINA

Ya a estas alturas del año es cuando los licenciatarios empiezan a descubrir sus ases bajo la manga y mejor aún, es por estas fechas cuando los juegos más esperados están a punto de salir a la venta, así que te mantendremos al tanto de cada noticia y detalle que ocurra en la industria del videojuego para que no pierdas la pista de tus juegos favoritos. Pero mientras, te dejamos una muestra de lo que podrás ver en la próxima edición de Club Nintendo.

A Fondo Auto Modelista

Capcom nos presenta una nueva forma de ver los juegos de carreras en el GameCube. En esta nueva faceta del automovilismo, podrás ver unas increíbles gráficas al estilo Cel Shaded y una movilidad que te dejará bastante impresionado. En Auto Modelista tendrás acceso a múltiples vehículos, cada uno con características personales para darle más emoción al juego.

A Fondo XIII (GCN)

Y ya que estamos hablando de los juegos en Cel Shaded, el próximo mes te presentaremos un artículo bastante interesante sobre este juego. XIII es una historia original que te envolverá en una historia como pocas veces se han logrado, con gráficas muy buenas y sobre todo, con un sonido que ambientará cada movimiento que realices.

NUEVOS COLORES SE UNEN A LA FAMILIA DEL GAME BOY ADVANCE SP

Recientemente Nintendo lanzo un par de nuevos colores para el Game Boy Advance, que se suman a los ya tradicionales Platinum y Cobalt. Estos nuevos colores son Onyx y Flame y por cierto, se ven sumamente espectaculares ya que no son en color mate, sino que tienen un tono metálico que les da mucha visibilidad para que causes reacciones en las reuniones con tus amigos. No cabe duda que Nintendo cada vez nos trae más sorpresas y esperemos que próximamente podamos celebrar nuevos colores y ediciones especiales para el Game Boy Advance SP, así como para el Nintendo GameCube.

Además de los juegos mencionados, te tendremos una gran variedad de información, en nuestras clásicas secciones. Te recordamos que la página oficial de Club NIntendo ya está lista, así que chécala en

www.clubnintendo.com.mx

No te pierdas el siguiente número de Club Nintendo y recuerda que puedes escribirnos a:
Amores 707 – Interior 401 Col. Del Valle
Delegación Benito Juárez, México, D.F. CP: 03100

CLUB NINTENDO
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™
© 2003 Square Enix

CCIONES NIÑOS • COLECCIONES NIÑAS • COLECCIONES NIÑOS • COLECCIONES NIÑAS • COLECCIONES NIÑOS • COLECCIONES NIÑAS • C

[Es Parte de tu Vida]

Liverpool®

Ventas y Centro de Atención (CAT) **52.62.99.99** D.F. y del interior **01800 • 713 55 55 • liverpool.com.mx**